Tot. 241

软硬兼施特别版：国内电玩店现况一瞥

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



新年新起点！栏目全线改版！
特别企划强势变身！

中国玩家 2009 最佳游戏 评选启动

研究中心

刺客信条II
使命召唤 现代战争2
生化危机 黑暗历代记

攻略透解

战国无双3
求生之路2/心跳回忆4
梦幻之星 携带版2

强作冲击
三年等一回
最终幻想XIII
发售前最终报道
特辑

卷首特企 **次世代四周年纪**
我们书写下回忆 纪念我们的次世代生活

2010.1A 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
01>

Gamehalo 最终幻想XIII 发售前影像特辑 幕后制作 & 最终预告片

斗剧09 铁拳6 BR 决赛阶段影像 | 游戏电影X热血最强 猎天使魔女（下）特别影像 魔女的热舞
一球成名2010 Vol.2 | 新作影像集锦 超级街头霸王IV | 黑暗虚空 | 荒野大救赎 | 刺客信条II

本期赠品 150分钟DVD



莱仕达™
诚招地区代理
精品
莱仕达™
K-MODE
9
10
T/C
A/D
VOL+
VOL-
1
2
3
4
无敌金刚
王者至尊（形变）天下
• 采用2.4GHZRF无线技术
• 独特的变型结构设计
• 独有的加油刹车功能，创新的方向盘模式
• 独立的45度按键
• 手柄/键盘鼠标/多媒体三合一
• 单机/网游，得心应手
深圳市莱仕达电子科技有限公司
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586
游戏e家

自从2007年首届TVGAME游戏大赏举办以来，每年都有数十万玩家踊跃参与到活动当中。现在我们再度邀请全中国的玩家迈入第三届TVGAME大赏，投上您最神圣的选票，让我们一同选出2009年最强、最棒的游戏吧。为了答谢全国玩家们的支持，本次活动的幸运玩家将获得更丰厚的奖品和意想不到的大礼。

年度盛事

GTcoupe™
Leading Innovation >>>
我们专注于电子游戏周边产品制造

2009年度最佳游戏中国玩家评选活动
TV GAME 大赏
玩家评选

TV GAME大赏

2009年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由GTcoupe™公司全程独家提供赞助

一等奖 5名



二等奖 5名



三等奖 5名



特别旅游奖 3名

我们将抽选参与本次活动的3名玩家前往深圳进行读编见面交流活动，并在小编的陪同下进行为期长达5日的深圳快乐旅行。3名幸运读者的来回机票以及食宿费用将由编辑部全部承担，详细细则将在下期杂志公布。

参与奖 GTcoupe™系列游戏周边产品 300名













主 办：游戏机实用技术杂志社

媒 体：游戏机实用技术 掌机王SP levelup.cn

注：本活动最终解释权归主办方所有，声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。

1 评选范围

2009年1月1日起至2009年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随总242期《游戏机实用技术》（2010年1月B）以及总126辑《掌机王SP》附送的选票。2009年度“TV GAME大赏”评选活动将历时两个月左右，其评选结果与获奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

2 参与评选方式

1. 回函选票

2009年度“TVGAME大赏（玩家评选部分）”选票将随总242期《游戏机实用技术》（2010年1月B）以及总126辑《掌机王SP》附送，选票上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏，并在规定时间内（以当地邮戳时间为准）将选票寄回指定地址即可。

2. 网站投票

您还可以登陆www.levelup.cn网站，在“TVGAME大赏”指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。（投票页面预计将在12月25日左右上线，具体请关注网站相关新闻。）

3 活动流程

- **总241期《游戏机实用技术》以及总126辑《掌机王SP》** 2009年度“TVGAME大赏”活动公布。
- **总242期《游戏机实用技术》以及总126辑《掌机王SP》** 2009年度“TVGAME大赏（玩家评选部分）”选票发布。
- **总243期《游戏机实用技术》** 2009年度“TV GAME大赏（媒体评选部分）”评选结果公布。
- **总244期《游戏机实用技术》** 2009年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”评选结果公布。2009年度“TVGAME大赏（玩家评选部分）”参与玩家获奖名单公布。

TV GAME半月刊 | 2010.1A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



1A

总第241期

COVER STAFF

封面用图：《超级街头霸王Ⅳ》

封面设计：一刀

©CAPCOM USA,INC.2010 ALL RIGHTS RESERVED





卷首特企 —— 5
多边共享区 —— 91
自由谈 —— 94

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



游戏情报站 —— 18
排行榜 —— 26
黄金眼 —— 28
新作短波 —— 42

游戏情报站要闻

年末商战点燃战火，PS3取得开门红！ 18
Wii表现不佳，育碧转投高清体感 19
Falcom名作大乱斗，《伊苏》2款新作公布 20
走向现代战争！《荣誉勋章》打入阿富汗 20

强作冲击

三年等一回——《最终幻想ⅩⅢ》发售前最终报道特辑 30

前线狙击

四狂神战记 38
经典米奇 40





游风艺苑 —— 97
读编往来 —— 98
问题小卖部 —— 104
小编寄语 —— 106
游话好好说 —— 108
天下聚会 —— 109
发售表 —— 110
编辑部落 —— 112

收藏者：

收藏日期：





攻略透解

战国无双3 54
梦幻之星 携带版2 62
求生之路2 68
心跳回忆4 73

研究中心

生化危机 黑暗历代记 45
使命召唤 现代战争2 48
刺客信条Ⅱ 78

游戏3.0 —— 53
游戏进行时 —— 86
软硬兼施 —— 88








诺基亚 N97 mini，诺基亚 N97i
轻松3G·随“触”可得
精彩应用 马上下载
NOKIA
Connecting People
诺基亚
3G(WCDMA)手机*，无线局域网
WLAN高速连接
个性化触屏主菜单，实时动态更新的
互联精灵(widget)
宽触摸屏，全键盘设计
Nokia N97 mini Nokia N97i
科技以人为本
www.nokia.com.cn
诺基亚网上专卖店www.shop.nokia.com.cn 销售服务热线：4008800121
更多3G体验，搜索 轻松3G
*3G服务及国际漫游需要网络支持，漫游覆盖的国家及资费请咨询当地运营商，本设备同时支持WCDMA和GSM标准。
许可证号:02-7492-904217 02-7492-904244 ©2009诺基亚公司。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

KERORO军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	26
刺客信条 II 探索	29
莱顿教授与魔神之笛	28 87
四狂神战记	38
勇者斗恶龙 IX	86

PS3

超级街头霸王 IV	光盘
刺客信条 II	78 光盘
黑暗虚空	光盘
荒野大救赎	光盘
猎天使魔女	光盘
生化奇兵2	44
使命召唤 经典版	29
使命召唤 现代战争2	48
世界足球 胜利十一人2010	光盘
英雄不再 英雄们的乐园	42
永恒的尽头	43
最终幻想 X III	30 光盘

PSP

刺客信条 血族	29
解体百万吨	42
梦幻之星 携带版2	28 62
铁拳6	29
小小大星球 携带版	29
心跳回忆4	28 73

Wii

经典米奇	40
生化危机 黑暗历代记	45
使命召唤4 现代战争Wii	29
太鼓之达人Wii 咚咚和2代目	29
战国无双3	28 54

X360

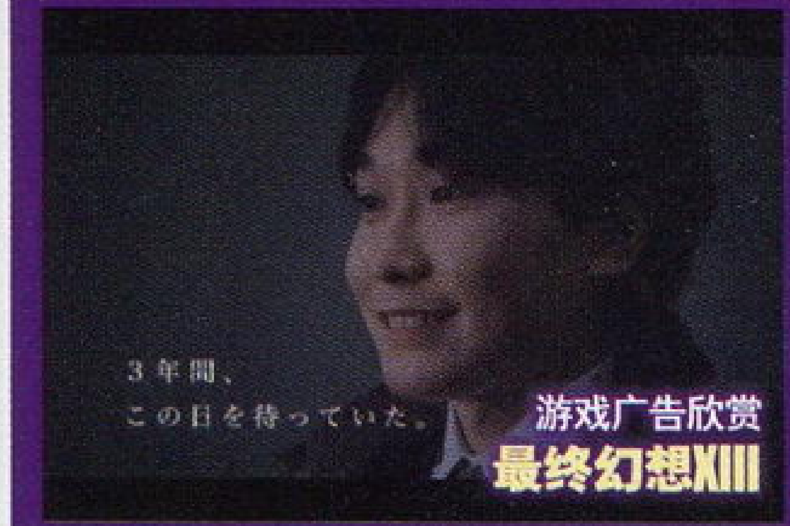
超级街头霸王 IV	光盘
虫姬 双人 Ver1.5	86
刺客信条 II	78 光盘
黑暗虚空	光盘
荒野大救赎	光盘
猎天使魔女	光盘
求生之路2	68
生化奇兵2	44
使命召唤 经典版	29
使命召唤 现代战争2	48
世界足球 胜利十一人2010	光盘
英雄不再 英雄们的乐园	42
永恒的尽头	43
质量效应2	44
最终幻想 X III	30 光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容

















特别收录

最终幻想XIII
发售前影像特辑
幕后制作 | 最终预告片

猎天使魔女
制作特辑-2

斗剧09 铁拳6 BR
决赛阶段影像
半决赛第一回合 | 半决赛第二回合
决赛

游戏电影X热血最强

猎天使魔女(下)
特别影像：魔女的热舞

动画情报站

一球成名2010
Vol.2

新作影像集锦
《超级街头霸王 IV》
《黑暗虚空》
《荒野大救赎》
《刺客信条 II》隐藏动画

游戏广告欣赏
《最终幻想 X III》
《使命召唤 现代战争2》

电影前线
《超自然现象》
《海洋》|《阿凡达》

ENDING SONG
《2012》MV

本期光盘特别附赠

女神异闻录 PERSONA 3 携带版 OST
游风艺苑投稿作品精选+游戏壁纸+幻幻球安装程序

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

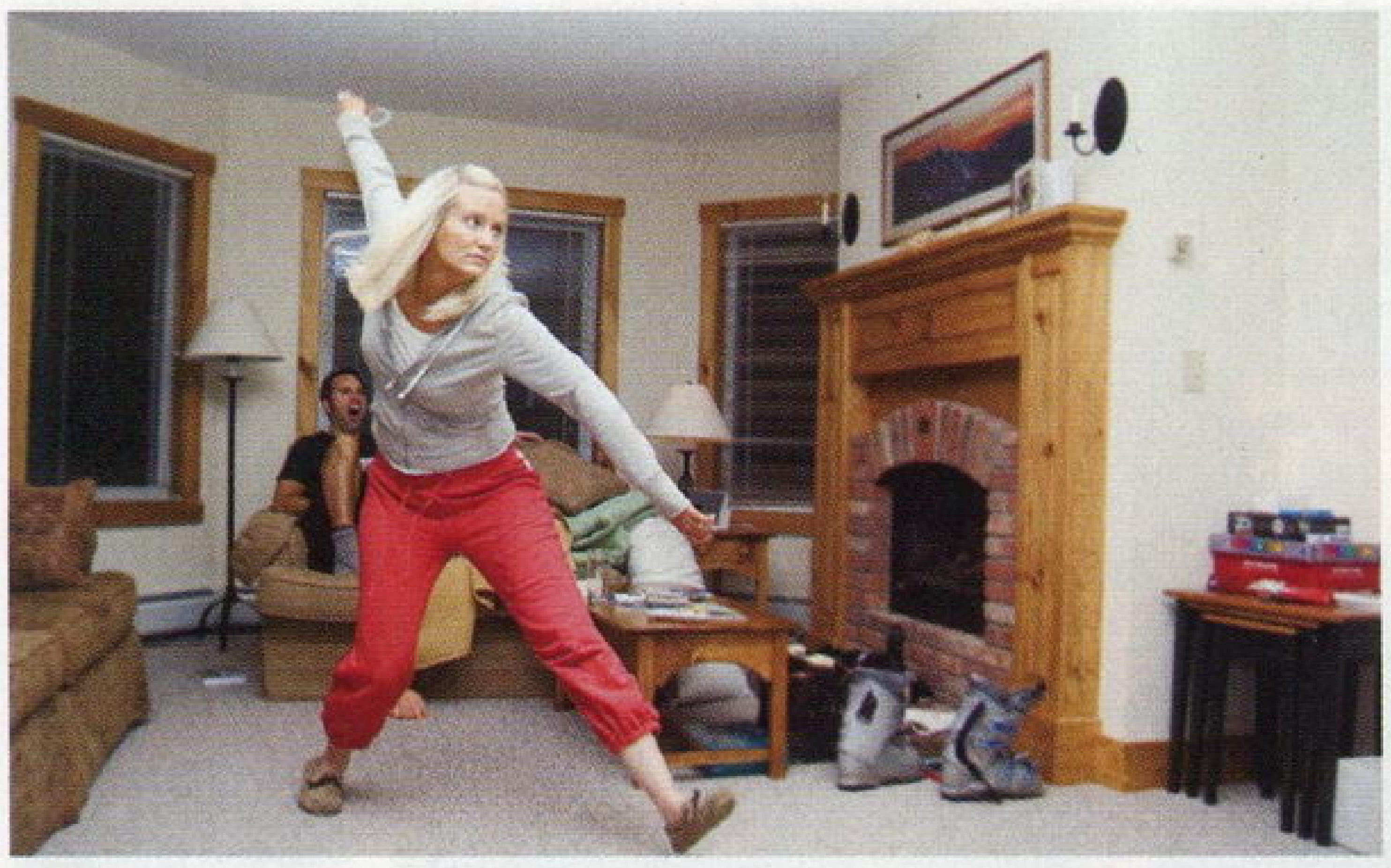
编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年1月1日
定　　价：人民币9.80元

次世代四周年纪

业界·玩家·交易·游戏·奖杯·成就·三红

















2005 年 11 月 22 日，Xbox360 正式发售，拉开了第三代次世代大战的序幕。

“次世代”一词，从何而来已经不可考，约莫大概是从 PS 时代开始的。从 2D 的 SFC 跨越到 3D 的 PS，的确是一次“次世代”的进化。从此一发不可收拾，三次“次世代”的更替让玩家们大呼过瘾。

时至今日，第三代次世代大战已经是第四个年头。作为看客，我们看到了业界的起起落落，宝座的更迭交替；作为玩家，我们的游戏生活已经被彻底改变。

我们书写下回忆，是以为纪。



暗　战

◎多边形

索尼

许波是一个坚定的行货支持者，这让他在他的游戏圈子里显得相当另类。他是这帮朋友中惟一一个拥有大陆行货版 PS2 以及数张行货游戏的玩家，这台型号为 50009 的银色 PS2 至今仍保存得跟新的一样，“当然，这主要是因为也没多少游戏可以玩。”许波含蓄地笑着说。他拥有《古堡迷踪（ICO）》、《捉猴啦 2》、《真 · 三国无双 2》、《恶魔猎人 2（鬼泣 2）》和《世界足球 胜利十一人 8 亚洲冠军联赛》等几张正版，由于大陆行货 PS2 及其游戏软件进行了锁区设置，这台 PS2 无法玩其他地区的游戏，而这些正版也无法在其他型号的 PS2 上运行，这样般配的门当户对其结果就是让它们自己大眼瞪小眼，许波在稍微尝试了一下这些已经“过时”的游戏后，便将行货 PS2 束之高阁。

2003 年 11 月 28 日，索尼集团旗下的索尼电脑娱乐公司在北京东方新天地电影城举办盛大的新闻发布会，正式公布当时在全球红得发紫的 PS2 即将于 12 月 20 日在中国大陆发售。虽然可以想见的是，在当时水货 PS2 已经泛滥的中国市场，以 1988 元的“高价”推出行货版，恐怕连索尼自己的信心都不是很足。但相信索尼此举并非仅仅想在大陆行货 PS2 上谋取什么利润，更多意义上是把它当作一款敲门砖，希望在全球势如破竹的 PS2 能敲开中国大陆电视游戏市场的大门。细心的日本人还特地为大陆行货 PS2 选择了丝缎银作为首发主机的颜色，因为在当时国内大多数家电的外观颜色是以银白色为主色调，他们希望 PS2 能更加为中国消费者所接受，这是 PS2 主机在全球各地的首发中惟一没有采用黑色的首发主机。

然而这块满载索尼和国内电视游戏玩家希望的敲门砖却砸在了索尼自己的头上。原定于 2003 年 12 月 20 日发售的行货 PS2 并没有按时出现在市场上，取而代之的是索尼中国网站上挂出的一条消息：“由于目前环境尚不适合我们按计划如期发售 PlayStation2 电脑娱乐产品，我们不得不遗憾地通知您，原定于 2003 年 12 月 20 日的发售计划将有所改变。”最终的发售日一直推迟到 2004 年 1 月 1 日才姗姗来迟，索尼方面没有对延期 10 天做任何解释，因为这 10 天对于索尼来说，已从当时的豪气千云变得云雾笼罩。

就在索尼开完发布会后的第六天，当时参加第二届中国互联网大会的文化部市场司的负责人在进行《网络文化市场的发展与管理》报告时同时指出，近期一些电子游戏机进入了国内，但国务院办公厅 2000 年下发 7 部委要求停止电子游戏机发展，禁止任何国内企业进行电子游戏机生产销售的政策没有改变。他最后还特地强调说：“最近听说又有一些游戏机进入国内市场，而目前国家 2000 年的政策没有改变，这些游戏机的合法性是一个极其敏感的问题，因为根据 2000 年政策目前国内任何企业是不允许生产和进口游戏机的，在政策没有改变前，我们必须按照这个政策来执行。”

该负责人所引用的，是2000年6月国务院办公厅授权文化部在内的7部委执行《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》的第四项"通知规定凡是面向国内的游戏机零配件的生产经营销售和进口活动一律停止，也就是说我国除了允许一些来料加工并出口的游戏机生产外，其他的游戏机生产一律禁止，更不允许买卖。"而他所强调的"最近听说又有一些游戏机进入国内市场"几乎是毫无遮掩地冲着刚刚公布的行货PS2而去，这对于索尼来说无异于宣判死刑，这台命运多舛的游戏主机还没开始正式发售就面临着禁售的命运。虽然最终行货PS2于2004年1月1日"强行登陆"，但首发软件却只有可怜巴巴的一款，原本计划中盛大的上市活动也不得不取消。

2009年China Joy，面对着不知何时才能开放的中国市场，索尼再也不想做任何无谓的投入，宣布放弃参加本届展会，这是曾紧抱着新闻出版署大腿的索尼自该展会举办以来首次缺席，而往年索尼每次为参加展会的投入都有数百万之巨。行货PS2以悄无声息的方式走入了中国大陆市场，却在苟延残喘一年多之后，以同样悄无声息的方式黯然消失在国内玩家的视线中。

任天堂

在与索尼内部人士的一次交谈中，该负责人曾向笔者表达出这样的疑问："为什么允许神游上市，不允许我们上市呢？"笔者向他解释到，假如索尼能够像任天堂那样，把PS2换个品牌，与国内某家公司合作，以共同研发而不是进口商品的名义申报，也许还有通过的可能性。他沉思了一会儿，摇了摇头："这个，我们办不到。"

苏州神游所领衔的iQue系列产品，比索尼开始操办PS2进入中国大陆市场还要早一些。从任天堂公司的内部结构和经营方向上来说，它比索尼要单纯许多，对于任天堂来说，最重要的目的是把自己的产品推入中国市场，所以从一开始，任天堂就在积极研究中国市场的特殊性，并制定了积极的对应政策，从三个方面来同时敲开中国市场的大门。

首先，任天堂的产品一直以来都以健康积极向上的游戏内容而自居，尤其是在NDS主机上诸多的与教育和开发智力相关游戏的大卖，让这家公司并非以一个纯娱乐公司的形象出现在政府部门的眼前；其次，在市场推动方面，任天堂"不计前嫌"地积极拉拢各地售卖水货主机的小卖店来加盟其销售渠道，甚至"默认"让行货和水货同时存在于这些小卖店的柜台上，这种一定程度上的"忍让"带来的结果就是任天堂的产品能够快速的出现在市场上，可供消费者选择；最后，也是最重要的，任天堂不惜放弃自家产品惯有的"Nintendo"品牌，而采用与神游公司合作开发的名义，让"iQue"替代了"Nintendo"，如iQue神游机、iQue DS等等，任天堂这样的"忍辱负重"所换来的是政府部门的快速审批通过，以及产品能以合作研发产品而不是进口产品出现在市场上，避免了高额的进口关税和其他费用，使得神游产品能以接近甚至低于水货的价格出现在市场上。

而这三点，对于索尼来说几乎是不可触碰的底线。PS2自诞生之初就被索尼冠以"高科技电脑娱乐系统"，甚至有不亚于超级计算机的强大运算能力，而PS2的游戏软件也被渲染为"具备次时代影音表现能力，超越传统电影的互动娱乐"，这与传统中国教育中的"寓教于乐"相去甚远；而在筹备PS2上市的过程中，尤其是自11月宣布发售日以来，索尼打击水货和盗版的力度也日益增大，国内多家规模不等的电玩店纷纷被查抄甚至停止经营，在索尼自身专卖店建设无法及时跟上的情况下，这种打击从某种程度上等于是砍断了索尼自己的销售渠道，而且"野火烧不尽，春风吹又生"的电玩店根本不会因索尼的打击而消亡；对于在国内经营多年的索尼来说，则更不可能放弃"SONY"品牌去推动PS2，因为在索尼的整体战略中，PS2不仅仅只作为一台游戏机而存在，这只是索尼意欲占领家庭娱乐制高点的一个部分而已，索尼最终的目标不是把PS2卖到中国，而是要拿下整个家庭的客厅，让索尼的所有产品成为家庭娱乐的首选，"我们不仅仅是只买游戏机，我们推销的是一整套家庭娱乐解决方案"。进口设备的代价就是要交付高额的关税和增值税，1988元的售价比当时在市场上流通的水货PS2要高出数百元之多，虽然有着完善的官方售后服务做保障，但是不能玩盗版或者其他区码的正版游戏，让缺乏软件支持的行货PS2显得形孤影寡，在市场上毫无竞争力，最终这把在全球市场所向披靡的利刃在中国被硬生生磨成了钝刀。

然而，顺利上市的iQue系列主机也并非一帆风顺，软件审批的严重滞后也让行货主机沦为依靠盗版软件才能生存，而为了防止盗版力主独立销售渠道的iQue神游机在推行"神游加油站"的工作上举步维艰，iQue GBA、iQue DSL等主机则终日与烧录卡为伴。如今的神游公司官方主页上，已经查询不到任何游戏软件的相关信息，而笔者问及神游公司相关人士有关主机和软件销售数量的问题时，他们自己都表示"实在是不好意思公布"，其惨淡由此可见一斑。

神游在中国的生意经遵循了一句老话："闷声大发财"。神游几乎不在任何媒体投放广告，也几乎从不以任何独立身分参加任何国内游戏展会，换言之就是他们没有任何市场方面的活动。他们所做的，只是尽可能把任天堂的产品用iQue的名字引入中国市场，从iQue神游机到iQue GBA，从iQue SP到iQue DS，从iQue micro到iQue DSL，甚至在几周前还刚刚公布了iQue DSi，任天堂产品与其他两家产品最大的不同就是可以依靠硬件盈利，所以这样神游才敢在国内只卖硬件不卖软件而保证不会亏本，从某种意义上来说，这也造成了神游并不想在推动软件审批这个环节上浪费太大的功夫。

微软

微软曾一度被认为将是行货主机市场开放最有力的推动者，其理由无非有三：第一、微软有钱，有钱意味着有足够的财力来打通各个环节，甚至不惜"赔本赚吆喝"，而有钱的另一层意思就是有时间，以微软的作风，他们一般都会把战略眼光放得很远，用充足的耐心和实力来培育一个市场；第二、微软与政府部门的关系好，这个好不是一般的好，在外人看来那是相当的好，是已经上升到战略合作伙伴关系的好，不然2006年4月胡锦涛主席怎么会去比尔·盖茨家吃饭来着？第三、那就是在这顿私人国宴过后不到半年，2006年9月27日，微软携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司，在成都建立了"微软游戏技术孵化中心"，这里就是实际上的国内第一家Xbox360游戏开发技术中心，也是国内第一家电视游戏软件研发中心。

微软对于中国市场一直持有积极的态度和行销政策，即便是Windows和Office的盗版在中国几乎遍地开花，微软依然认为中国市场的重要性在其全球战略中占有非常重要的一环，并一直持续不断地努力着。所以在很多业内人士看来，如果微软决定把他的娱乐设备产业——也就是Xbox360——引入中国市场的话，那无疑是对这个尚未开放的市场一次巨大的推动。而在中心成立发布会举行的不久之前，微软在Xbox LIVE上的一次大规模BAN机行动，也被外界误读为"为Xbox360进军盗版重灾区——中国市场——打响的前哨战"。

在深入了解市场以及客户需求、消费习惯之后，微软曾专门针对中国市场的特殊性制定了相对的产品策略。

然而微软不会像外人所想像的那样鲁莽和冲动，正是得益于微软与中国政府密切的合作关系，微软深知中国政府对游戏主机的进口准入有着非常严格的政策限制。两大竞争对手索尼和任天堂都在积极谋求中国市场发展而并未取得良好效果，微软因此采用了更为谨慎的发展策略，爱德曼公司作为微软全球公关合作伙伴，自然而然地承担起了微软在中国市场所有市场活动的策划与安排。比起索尼的独挑大梁和神游的闷不做声，由爱德曼出面为微软打理所有的市场活动，这无疑是更为稳重更为专业的行事方法。

这个孵化中心的运作围绕着之前在业内封闭举办的一次"游戏创意大赛"开始，报名参赛的团队

在提交游戏创意概念，而由微软游戏工作室亚洲区总经理Andrew Flavell亲自带队对这些概念进行评估，最终从25个创意中选出了8款休闲游戏，由提出这些创意的7家企业团队入住孵化中心，这其中包括大家熟悉的北京联众网络、上海唯晶、上海灵禅和广州网易等当时知名的游戏开发公司。按照微软的计划，这个孵化中心将在两年内"孵化"出20家中国电视游戏开发企业，出品成品Xbox360游戏15款，为整个业界培训出超过200名以上的电视游戏专业开发人才，并最终形成产值在2亿元人民币以上的产业规模。微软通过类似这样"加大在华投资"的屡试不爽的手段，成功地与政府部门展开了一项又一项的合作，让集团的业务在中国蒸蒸日上。然而这个孵化中心的走向，却并不如微软所构想的那么美丽。

时隔一年之后，笔者再次受邀前往孵化中心进行探访，表面上看来当时已经"正式研发出一款具有独立自主知识产权的完全由中国人创意并制作的Xbox LIVE Arcade游戏"，而实际上在简单的发布会上连游戏的图片都看不到一张，笔者所看到的只有成都文化部负责人脸上那急功近利的表情和官话连篇的发言稿，而在他们背后，一年前入住孵化中心的7家开发公司团队已经不见了一半。而再过了一年之后，当这款名为《疯狂老鼠》的游戏以400MSP的价格出现在Xbox LIVE卖场的时候，笔者已经很久没有听闻到这个孵化中心的任何消息了。

微软曾对中国市场做过非常细致的调研和可行性评估，最终得出的结果虽然是可以想像的不足以乐观，但微软对这个市场仍然抱有足够的信心。在深入了解市场以及客户需求、消费习惯之后，微软曾专门针对中国市场的特殊性制定了相对的产品策略，在北京和上海两地举办的Xbox360媒体见面会上，微软也对媒体发出过积极的信息。2007年笔者在E3采访罗比 · 巴赫和当时还在负责Xbox360业务的彼得 · 摩尔的时候，这两位微软高层也都表示对中国市场非常看好，并同时表示将与中国政府积极合作，遵循相关规定和当地法律法规，积极稳妥地在合适的时候在中国开展Xbox360业务。在国内，也一度传出九城将成为微软首批代理商的传闻，甚至还有媒体和业内人士参加了微软内部的大陆版Xbox360试玩会和简体中文软件的评测工作。

然而这所有积极的信号，却在2008年微软通知中国爱德曼公司停止所有在中国与Xbox360有关的公关活动的那一刻，来了一个180度的大转弯。与索尼被迫停止业务所不同的是，微软的主动收手，与他们更换了一名擅长政府公关的负责人有莫大的关系，该负责人深知在政府公关中该如何摸准政府部门的脾气，她不希望任何过于积极的动作而不小心开罪某一方。而仅凭微软之力无法撼动那张禁止在国内展开游戏主机业务的一纸禁令，所以微软选择了沉默这一消极的方式，试图采用"迂回"战术，静候相关政策的变动，伺机再战。微软的偃旗息鼓，意味着刚刚有那么一点点微澜的中国电视游戏市场再次成为死水一潭。

暗战

最近在网络游戏市场，关于《魔兽世界》代理权易主而引发的重新审批事件，除了九城、暴雪与网易三家之间本身在商业竞争上的纠纷之外，让一直隐藏在背后的文化部与新闻出版署的交锋摆也到了台面上。关于游戏出版物的审批与监管，这两个政府部门之间一直存在着争执，虽然国家一再下发有关规定和解释文件，但每次对于双方责权的界定都显得模棱两可，市场的高速发展和管理方式的严重滞后，是造成矛盾的主要因素。

2003年末当索尼在北京召开新闻发布会的时候，他们仍然没有获得文化部允许PS2上市的批文。索尼手中仅有新闻出版署审查通过的PS2游戏软件，而主机却需要等待文化部发放最终的落地许可。按照日本人的一贯思维，既然都允许游戏软件上市了，那主机被允许上市也应该是顺理成章的事情，可事情偏偏就不是这么简单。两个部门都希望能把持住索尼的命门，让新兴的电视游戏市场能处于自己的管辖之下，一旦开此先例还会在今后的市场走向中占据主导部门的地位。而习惯了"以软养硬"的索尼把更多的赌本压在了主要负责电子出版物审批的新闻出版署身上，想尽办法讨好版署，每年都不惜重金参加China Joy，形成了一个在无法经营的市场花大钱做广告的奇特现象。

而微软则与之相反，他们与文化部走得更近，这是因为在微软的战略中，Xbox LIVE作为Xbox360不可或缺的一部分服务，是一定要走入中国市场的，那么对于网络出版物和网络运营更有话语权的文化部是微软需要首先突破的重要部门。所以在文化部主办的网博会上，你可以找到微软的身影，却在China Joy上看不到他与索尼上演如E3和TGS那样的对台大戏。而在成都成立的孵化中心启动仪式上，我们看到坐在陈永正身边的是当地文化部的负责人，虽然这位负责人在发言中把Xbox念成了"K-B-O-X"，但毫不掩饰微软希望通过文化部的努力，来让国家政策有所松动。微软对于中国市场的看重比大家想像得要谨慎许多，他们对于政策与市场的任何风吹草动都显得极为敏感，以至于在当时筹备Xbox360上市过程中，一台山寨Vii在电视购物频道上的广告也能让他们紧张兮兮。

根据IDC的一份《中国掌机及专用游戏设备和应用市场2007-2011分析与预测》报告中预计，在2011年，中国掌机和电视游戏硬件市场销售收入将达到3.5亿美元，出货量362.9万台。潜力巨大的市场让产业巨头垂涎欲滴，在蓬勃发展的网络游戏市场的推动下，中国游戏玩家的整体数量正在高速增长。但这个市场同样也存在着巨大的风险，根深蒂固的盗版市场与消费力的根本限制使得传统的软件盈利模式在中国显然是行不通的，神游的经营模式看上去似乎找到了合适的生存方式，但实际上这样的方式对整个市场的成长并没有任何益处，他们只是利用游戏规则的漏洞在夹缝中苟且偷生罢了。在缺乏自主知识产权与自主研发能力的情况下，中国电视游戏市场必须依靠外资的进入才能真正启动。

自2005年11月22日Xbox360发售以来，又一个次世代已经走过了四年。一方面，我们希望这些国际巨头们加大本地化的投资力度，创造符合中国市场特色的盈利模式，另一方面，我们也希望我们的主管部门能够意识到发展的市场需求与滞后的管理模式之间的矛盾所在，能够更加市场化更加科学化地制定新的管理条例与法规，让这个已经积蓄了足够力量的市场能够顺利启动。笔者在2007年采访SCE亚洲总裁安田哲彦先生的时候，他曾表示他有一个愿望就是当中国市场开放的时候，他能亲自带领着PS3游戏试玩卡车队，在全国各地进行巡展，我衷心地希望他的愿望能早日实现。■



认真你就输了

◎雷电

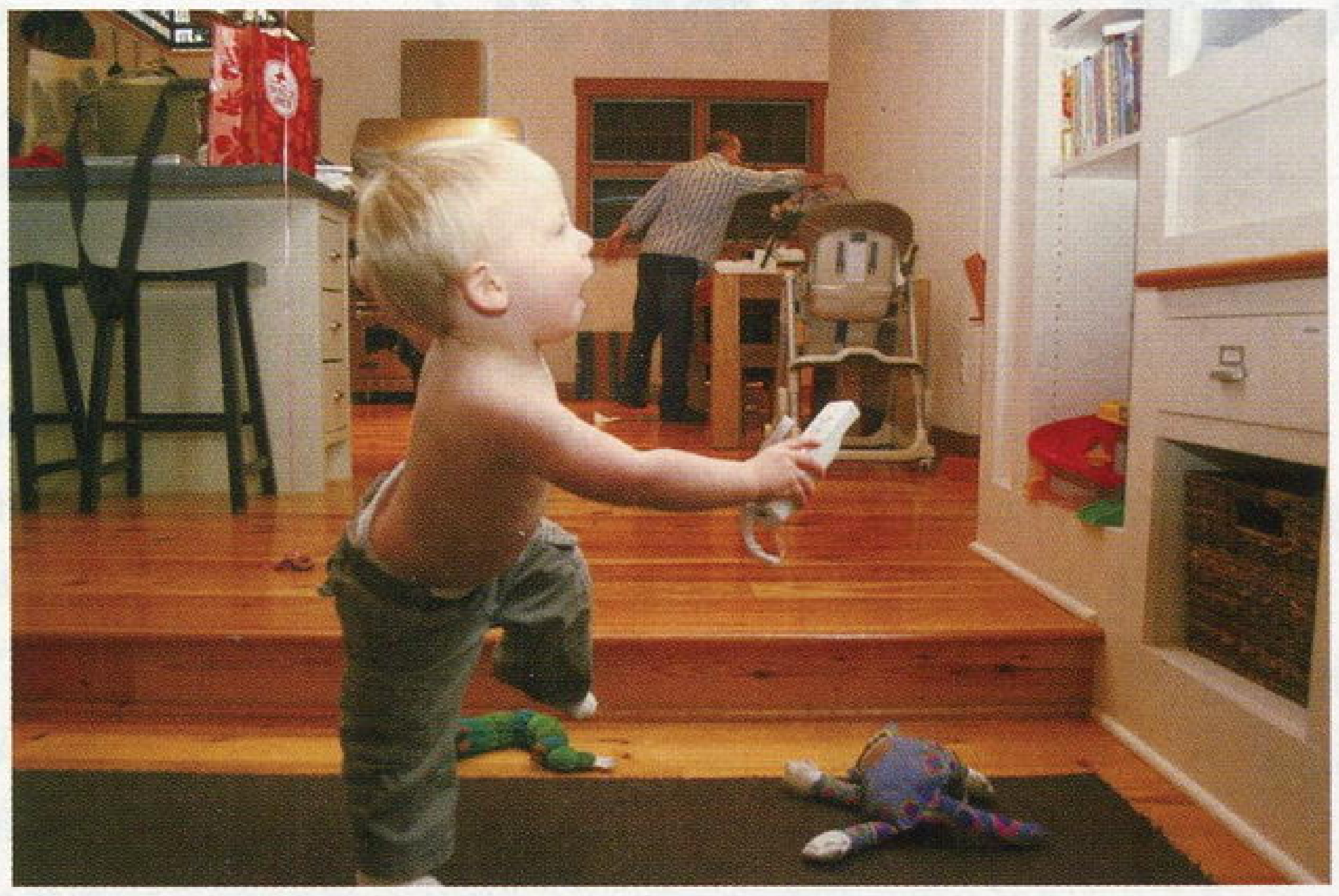
次世代在过去很长一段时间，或者说占据了游戏生涯的大半段日子内都是遥不可及的玩意，甚至“何为次世代？”这一问题的答案自己都稀里糊涂。从小开始，我们玩到的主机，接触到的资讯，都比原产地的玩家们有着那么一段不算短的时间差距，鉴于语言问题衍生的对游戏内容理解的欠缺更甚，当然，握着手柄的小小的我们自然是不自知的，那种游戏时的喜悦自然也不会因为玩着数年前的过时游戏而减少一分一毫。但是，究竟什么样的标准才能认定为“过时”呢？

次世代自然不是过时的，次世代是最时髦的，是超越现在时代的超前感受。4年之前，我们玩着《战争机器》这样直接、刺激的火爆劲作，沉浸在《杀戮地带2》预期技术演示CG的震撼下意淫着将来的美好游戏生活；如今，我们捧着《未知海域2》这样精致的作品，玩着最新版本的虚幻引擎3打造的高画面质量的各色作品，这是我们当初想像的美好生活吗？

跟相熟或不太相熟的朋友们围着餐桌酒足饭饱聊闲天的时候，说起游戏，最in的项目自然是Wii、X360、PS3，自己摊牌是玩家用机的——朋友语：“那种接在电视上用手柄玩的游戏机。”——仍旧是一种小众向的玩意，不过“PS”这个名号在所有男生心目中都至少有了最基本的概念——一种能玩到很多和“CS”、“山口山”不一样的游戏的主机，他们不知道“马里奥”永远不会出现在PlayStation的标志后面，但是更多接触到PC游戏的朋友们已经在和我一起玩着《生化危机5》和《使命召唤 现代战争2》了，于是我们之间有了更多的共同话题，我不渴望朋友懂得曾经年少并保留至今的游戏情怀，也不奢求朋友与我探讨斯内克的悲情人生和高尚道德，我就想和你联一盘Team DeathMatch，打一场双人佣兵模式。

当PC的升级成本和游戏的破解困难程度的增加，FC→PC→X360的玩家越来越多了，虽然三红问题让大陆玩家受尽苦头，但是X360这种符合国情的主机还是我向朋友们力荐的机种，从当年让人眼前一亮的《失落星球》、《丧尸围城》，到让所有人都精神振奋的《战争机器》，再到所有人都战得不亦乐乎的《使命召唤4 现代战争》，X360让很多非家用机玩家延续着自己PC游戏的习惯和爱好，又玩到了RTS和MMORPG之外的新鲜东西，但是当提到《MGS》这样的核心向名字时，远不如一款单纯的打枪或者杀丧尸的游戏有吸引力。

我根本没有上升到一种联合所有软饭的高度，其实我也根本不想联合，我说的只是一个大陆玩家群体，也是次世代的一个主要群体，喜爱的是在PC上开花结果之后转嫁到家用机上的美式车枪球游戏。X360不能代表全部的美式游戏，哪怕50%也许都是不行的，但是对于如今的家用机市场，看看发售表上的一串串美式射击游戏，看看日本市场的萎缩……不管你是软饭还是索饭，玩的都是那些大名鼎鼎的流行游戏。现在什么最火？彻底傲视其他



一切游戏类型的《现代战争》，完全演变成美式射击作品的《生化危机》，几乎已经超过《实况足球》的《FIFA》，正在逐步赶上《GT赛车》步伐的《极限竞速》……还好有任天堂，不管“高清饭”、“进步饭”们多么看不上最高480p分辨率的健身机，多么看不上两个屏幕加起来分辨率也只能停留在和手机分辨率抗衡的双屏翻盖掌机，马里奥还是活跃得很，那些平台间跳跃的乐趣，还是20年前的那种感觉，说他怀旧也好，说他不思进取也罢，那是一种游戏，你玩就行了，是只属于家用机的游戏，只属于家用机的乐趣，是家用机玩家惟一能怀有的一丝矜持的情节。但是，接下来很多人都试着和他划清界限，长大了，成熟了，能玩贴着“18岁以上”标签的游戏了，看不起了，高贵了，是大爷了，所有人都是游戏评论家了。

《勇者斗恶龙》？你斗我吧，那花样还多点儿！

现在的《最终幻想》已经不入流了，难产还先不说，光从这画面讲，日厂的技术就已经完蛋了！

“马里奥”这种小儿科的玩意，不就是跑跑跳跳吗？宫本茂也就这样了！

不会也不能揪着每位现役游戏玩家的头发劈头盖脸地数落，谁也没这个资格，因为从最根本的出发点，作为玩家的我们都“玩游戏”，都想从游戏中找到更多自己想找到的东西，不管是简单的乐趣、最极限的震撼、最触动人心的剧情还是游走于社会规则、公众道德之外的边缘感。有时候，我们都忘了顾此失彼的道理，都忘了自省地看待游戏的乐趣，于是我抨击你的20帧，你鞭答我的画面撕裂，我咒骂你不思上进的480p，你戳我插值提高分辨率的后脊梁。

《勇者斗恶龙》怎么了？有多少国人真正玩懂了这种让人心中的温暖缓缓流淌的纯粹RPG？

《最终幻想》怎么了？曾经哭死哭活的7代、8代、9代、10代加上王菲的一首《Eyes on Me》带给了包括国人在内多少的感动？

《超级马里奥兄弟》怎么了？在一些人看到马里奥和路易携手在一个场景中亲密合作都能想到“基”这个词的年代，我们怎么一起享受紧紧握着手柄向前向前蹦跳蹦跳的游戏心情？

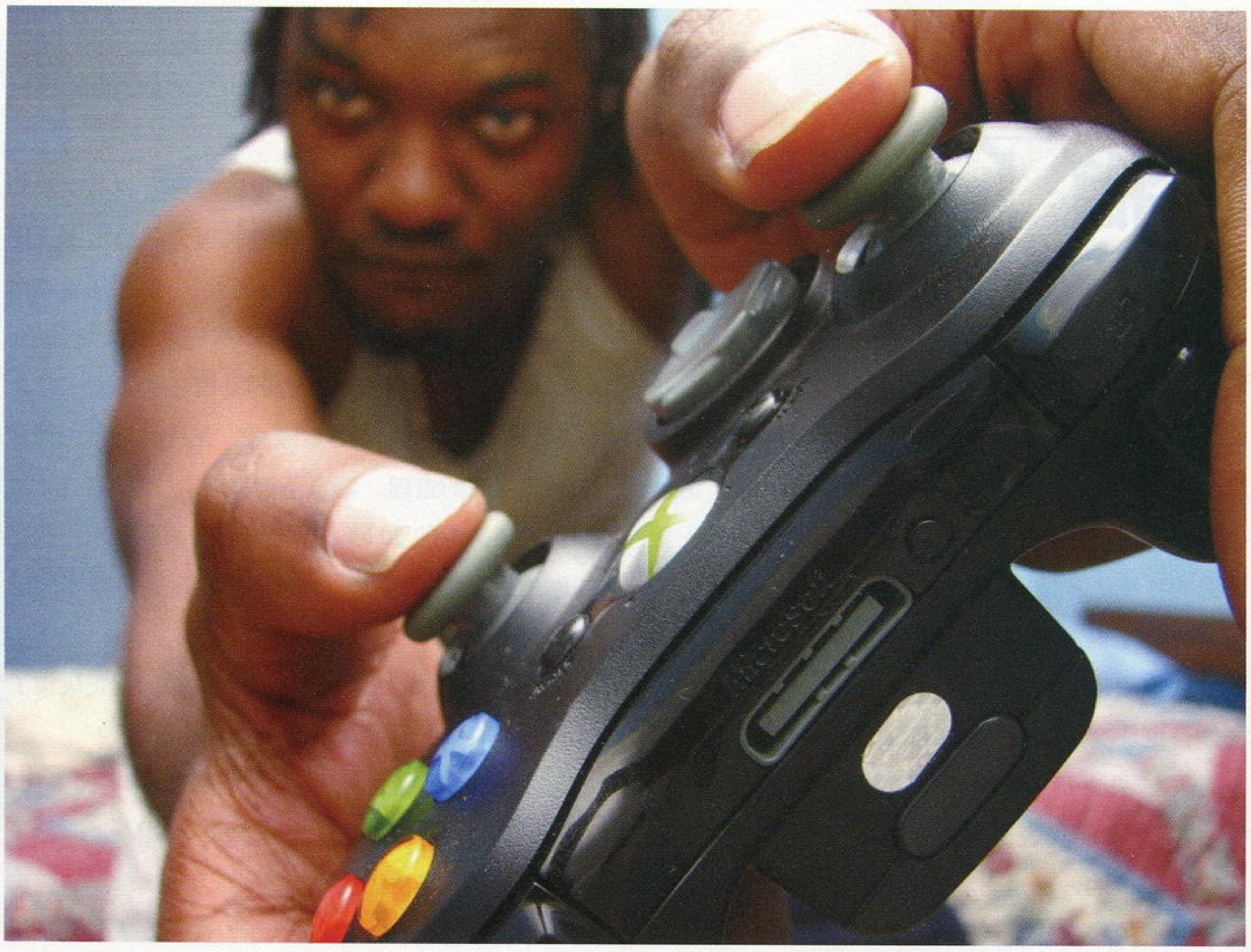
《反恐精英》是大众的，他培养了一大批FPS爱好者，不管是从《DOOM》玩起的，经历了《三角洲》和《雷神之锤》的人，还是从“CS”开始，到现在《COD》的激情，“CS”是好的，不是没内涵的。

《最终幻想》是大众的，他培养了一大批RPG爱好者，不管是从《龙与地下城》开始的，经历了《博德之门》、《辐射》的人，还是从《DQ》开始，在日式情怀的RPG海洋中撑帆的，《最终幻想》是好的，不是装13的。

《超级马里奥》是大众的，他直接或间接地培养或激励了现今仍旧活跃着的所有的游戏制作人和玩家，不管是从80年代的2D“马里奥”开始的，还是从90年代的3D“马里奥”开始的，亦或是从最新的3D画面2D玩法的《新超级马里奥Wii》开始的，马里奥永远都是那个带着笑容的大胡子。哪怕你是一个纯粹的FPS玩家，一个纯粹的RPG玩家，你的发言权可以越来越迅速地、越针锋相对地、越剑拔弩张地在网络上见效，被支持或被反对，你找到了斗嘴的小小快乐，谢谢你对他的指点和意见，成帮结派的评价爱好者们，请重新审视一下自己能涉及且了解的所有领域——点无法理解线的走向，线无法理解面的延展，面无法理解空间的纵深，空间无法理解时间的一去不返……人不是鱼，怎会了解鱼的忧愁……鱼不是人，怎会了解人的幼稚。你不是我，怎会了解我？

“认真你就输了！”

其实根本就没人赢过。■



新兴玩家群：成就犯

◎纱迦

成就，英文名为 Achievement，日文名为实绩，这是一个和X360 同时诞生的系统，如今已经成为全球游戏厂商争相效仿的对象。不光是电视游戏，就连在掌机游戏、手机游戏乃至网络游戏中都能看到它的身影。

不过4年前，在微软的X360主机尚未上市之前，尽管全球游戏媒体已经把它的每一个特征分析得头头是道，但是当时很少有人能够想到，成就将改变玩家的游戏方式。随着X360的正式发售，从此多了一种新兴玩家群：成就犯。成就犯们可以因为完成某个成就而在一款游戏上投入大量时间，也可以为了赚取成就点数而选择一款素质不高的游戏。对于他们来说，成就俨然已经成为评价游戏时必须考虑的要素之一。

不要怀疑！以后所有的游戏机都会加入类似成就的设定，而你身边的“成就犯”也会越来越多，尽管他们追求的那个玩意儿未必都叫“成就”……

成就犯是如何炼成的

本人是一名不折不扣的成就犯，目前成就刚刚突破6万点。已经不记得我究竟是从什么时候开始对成就着迷的了，不过可以肯定的是我在2006年5月之前绝对不是成就犯。因为《九十九夜》是2006年4月20日发售的，我打出了这款游戏的全部隐藏要素，但翻看当时我对游戏的评价，里面只字未提“成就”二字。这个游戏的成就设定可是出了名的不近人情，现在的玩家一提到这个游戏估计第一反应都会想到成就上去。

喜欢成就的原因来自于自己的游戏经历。玩了这么多年的游戏，留下了很多引以为荣的记录，例如《古巴战士》不死命单打通关、《真·三国无双2 猛将传》全角色最高难度通过、《荒野兵器》全系列EX FILE收集、《最终幻想X》晶球盘完美改造……每当我完成一项壮举，就想和更多人一起分享我的快乐，能够永远保存下来随时回味自然更好。相信大家也都和我一样有过类似的想法，而成就的诞生便圆了我的梦想。

早在随X360一起首发的游戏里便已经加入了成就这个设定，不过成就犯这一特殊玩家群的形成要晚得多。成就从本质上来说和任何游戏中预设的课题挑战以及隐藏要素是一样的，但是成就有一个极大的优势，那就是它可以通过Xbox LIVE对全世界展示，这一点便是成就和之前所有类似设定的最大不同。

成就的诞生迎合了互联网的发展趋势。人们对于互联网的最初需求是查找信息，随着人们不断建设它，一个全新的虚拟世界开始形成，人类对互联网的要求也越来越高。像BLOG、FACEBOOK、TWITTER这样的互联网产物成功挖掘了人们的内在需求，它们给了人们展示自己以及与其他人交流的机会，所以它们也获得了成功。

而对于电视游戏玩家来说，在X360之前基本上都是单机时代，因此对于展示和交流就更加渴望了。成就的诞生便完美解决了这个问题，因此受到玩家的欢迎是很正常的。而且成就系统从一开始就做得相当完善，以至于在此后的4年内微软只对其进行了细微调整并沿用到了今天。仔细分析一下成就系统的特点，不难找到它令玩家废寝忘食的原因。

1. 完整：成就系统能记录玩家所有玩过的游戏。通过查看具体的成就获得情况，还可以得知玩家玩该游戏的进度。不是所有人都在意成就总数，但对于这样一个详细记录游戏历史的系统，相信没有人会表示反感。

2. 方便：所有的成就都是在满足条件后自动解除的，无须玩家手动操作。而当玩家联上Xbox LIVE之后，所有的数据都会自动上传至微软服务器，永不消失。和平时玩游戏比起来，你惟一需要多做的操作就是偶尔连连网，比写BLOG快多了。

3. 公开：上传至服务器后，所有人都可以通过Xbox LIVE来了解你的资料，从而对你的游戏实力作出判断。在互联网上有多个网站可以与成就互动，只需动动鼠标即可在PC上访问其他玩家的游戏履历，感兴趣的话就可以发消息联系。

最有名的成就网站便是mygamercard.com。目前已有336万名玩家在上面注册，总计获得了246亿点成就，解开了10亿个成就。在这个网站上除了可以查询每个玩家的游戏履历之外，还可以查看他玩某个游戏的成绩在全球的排名。也可以反过来查询每个游戏在全球有多少人取得全成就等等。而要想更新自己的成就，同样只要在X360联上Xbox LIVE即可。

你也可以当一名淡泊名利的玩家，不过你既然已经为游戏付出了时间，为什么不利用成就系统将你的游戏履历记录下来呢？如果你也是这么想的——有人的地方就有江湖，现在即使你是一名单机游戏爱好者，同样可以和其他玩家一比高低。不过不比不知道，一比吓一跳：咦，我怎么玩得比那个谁还差……连他都通关了，不会吧……我的某个游戏成绩还可以更好一点儿……

OK，你现在知道成就犯是如何炼成的了？

成就犯的分类及特征

我的6万点成就的成绩，对于一般人来说已经很强了，不过在同道中人看来只能算是一个普通成绩。没办法，尽管身为游戏杂志的编辑，但是为了工作，全机种游戏都要花时间去接触，所以在成就

上能支配的时间反而不比核心玩家多。因此个人更看重的是成就完成率，目前我的成就完成率是92%，比较满意。

为了保证成就完成率，我牺牲了不少大作，因为大作一般都要求在网战上花很多时间，而且还有层出不穷的下载追加包。当然我所说的不玩，只是指不用主账号玩，用其他账号还是可以体验一下的。至今为止个人感觉玩得最后悔的游戏是《光环3》，尽管拿了655点成就，但经过数次追加下载后期成就总数已达1750，反而亏了1000多点，严重影响了自己的成就完成率。

有人会说，这么玩真累啊，不过我可是乐在其中的，相信各位成就犯也是心有戚戚焉吧！

简单地给成就犯下一个定义，那就是“追求成就的人”。不过具体怎么追求则大有讲究，别以为成就犯都是一类人。大致上成就犯可以分为3大类。

第一类是只追求成就点数。这种玩家最在意的就是自己玩家卡上的成就点数不断分涨，因此只要某个游戏有一两个非常好拿的成就，他们都不会放过。现在的美式游戏一般都设定为通关至少可拿一半成就，这也极大地方便了这种玩家。这种玩家是最容易当的，不过若是没有D版的支持，就得有雄厚的财力支持。

第二类是刻意追求成就完成度。成就完成度是玩家的发明，微软官方并没有这个说法。最早玩家采用的是成就完成率（Completion %），即已获得成就点数 ÷ 玩过游戏的总成就点数和。不过这种算法不利于进行排名，例如有人只玩1个游戏但拿了全成就，那就永远是第一。因此后来引入了成就完成度（Completion）这个概念，成就完成度的计算方法为：已获得成就点数 × 成就完成率。假设你玩过的游戏一共是10000点，已获得其中的4000点，那么你的成就完成率为40%，成就完成度为1600。Z版用户一般都是成就完成度的支持者，“把喜欢的游戏拿全成就”是他们的共识。微软在历年更新中加入了删除试玩版成就纪录、删除零成就游戏纪录、全成就游戏统计等功能，由此可见官方对于成就完成度也是相当支持的。

第三类是追求特定的成就点数。此类玩家对于类似于1111、9999、12345这样的特殊数字有特别的偏好，为了达到这个目标他们会去精确计算具体每个成就的点数，以便组合出自己心目中的理想数字。这同样是很有挑战性的，如果不对每个游戏的成就有深刻了解，很有可能因为拿到一些计划外的成就而破功。在达到目标之后他们往往会拍照或截图，然后发布到论坛或BLOG上作为纪念，之后开始挑战下一个目标。

反作弊：维持成就系统的关键

在我写下这段文字的时候，世界上成就最多的人拥有39万1865点成就，他玩过123个XBLA游戏和417个光盘游戏。先不管他在游戏上花了多少钱，单是要买到417个不同的光盘游戏就是极其困难的一件事情。即使是“幸福”的中国玩家，到目前为止也只能接触到约220个游戏。就算你在买下该游戏的同时便自动获得全成就，你也只能拥有22万点成就，和世界第一的成绩还是相差太远。

不过这位高人并非一直都是世界第一，经常会出现几个来无影去无踪的神人将他从世界第一的宝座赶下来，不过经过一段时间后这些人又消失得无影无踪。很显然，这些人都采用了作弊的手段，最后被微软绳之以法。

国外论坛总结了成就犯的主要特征，如果你具备了其中的一半，即可认定为标准成就犯了。

1. 在开始玩游戏前先研究成就列表。
2. 会因为成就好拿而去玩某些游戏
3. 会因为成就不好拿而放弃某些游戏。
4. 每次关机前都记得联网更新成就。
5. 打过的游戏必以全成就为目标。
6. 不熟悉的游戏会先用副账号体验。
7. 经常为了成就问题而去各大论坛发贴求救。
8. 会和朋友一起联机刷在线成就。
9. 为了成就而购买游戏的追加下载内容。
10. 会为了某个简单但耗时的成就而重复劳动。

成就系统受到追捧的原因，除了上面介绍的几点之外，不能作弊也是一大重要原因。如果这个系统出现在PS2等上一代主机，由于各种作弊工具的横行，该系统肯定会沦为摆设。

得益X360的严密防护以及微软的法律威慑，至今X360上也没有出现金手指这一类作弊工具。不过X360的存档已经被破解。除了可以将别人的存档据为己有以外，修改存档里的具体数值也成为可能。破解存档一般并不会直接影响到成就，因为成就解除条件分为2种情况：极少数游戏的成就解除条件是当存档满足成就条件时即会解除，这样一来如果直接使用别人的全成就存档，那么瞬间就能解开所有成就！但更多游戏的成就必须在实际游戏中满足条件才会解除，光读档是没有用的。这种成就就无法用别人的存档来直接获得。不过若是有在即将满足条件之前的存档，那么一样能够起到作弊的效果。例如读取最终BOSS之前的存档，打死最终BOSS后就能拿到通关的成就。读取9999人斩的存档，再随便干掉一个敌人就能拿到万人斩的存档等等。

不过破解存档和成就解锁工具Profile Editor比起来，就只是小巫见大巫了。这种工具能够直接修改玩家账户信息，把玩过游戏的成就状态改为解除，之后再联上LIVE读取相关信息。用了这个工具之后，成就要多少点就有多少点。

成就系统的作弊不止是成就犯的大敌，也是微软的大敌。为此微软专门启动了针对成就作弊用户的程序。凡是被查出有作弊痕迹的账户，微软会强制将其成就点数变为0点，同时在其玩家卡片打上CHEATER（作弊者）的名号，也有直接BAN掉账户的情况。幸好无论是用存档还是用工具作弊都会留下一些破绽，例如成就取得顺序不对、在线成就离线取得等等，特别是后者，基本上是必死无疑的。同时微软也在今年的夏季更新里对成就系统进行了针对作弊的修改，当然普通玩家是不知道的。可以说，目前成就系统基本上是干净的。

不过成就系统相关的投机技巧还是存在的，例如一个账户多人使用，像世界第一的那位哥们儿便是如此。此外还有诸如和朋友一起刷在线成就、找高手代打之类的高招。至于具体到每个游戏的利用BUG、秘技来完成成就的情况就更多了。只不过这些都是规则允许的，因此不算作弊。

成就犯的明天

要想获得大量成就，就得玩到大量游戏。从这个角度来说，成就犯的兴起，与D版是分不开的。像《降世神通》这种5分钟取得1000点成就的神作，在国内只需5元即可搞定，有条件的玩家甚至可以自行下载刻录。除了廉价之外，D版更重要的意义在于使得游戏的流通范围更广，否则一些二三线作品在国内是肯定看不到的。

D版的流行并不仅仅局限于国内，在微软的老家——北美也是如此。微软号称刚刚BAN掉了100万台北美版X360，由于游戏分区的缘故，亚洲玩家很少会买北美版X360，可见这100万台里绝大部分都是北美玩家消化掉了。在最新一轮的BAN机大潮中，中招的主机不但本身不能联LIVE，而且连主机上的账户也不能联LIVE，即使拿到没被BAN的机器上也不行。这一招使得以后玩家在被BAN的主机上打的成就将不能更新，而失去这一功能之后成就的意义也将大打折扣，这对于成就犯来说无疑是巨大的打击。

更值得关注的是成就系统的进化。尽管成就系统是微软首创的，不过现在越来越多的平台都引入了类似的系统，比如PS3的奖杯、iPhone的Feint、育碧的Uplay，这些系统都各有特色，特别是Uplay支持用玩家成绩来购买商品，这比起成就系统来说又是一个飞跃。微软以成就换实惠的活动只搞过两次，最近的一次是由台湾微软发起的，对成就点数36000点以上的台服玩家给予微软点数的奖励，还赠送一件“真强者”的衣服。虽然奖励不大，但是动力是巨大的。未来如果成就系统向这个方面发展，相信会吸引更多的人成为成就犯。■



玩奖杯，但不玩寂寞

◎3.2

看着自己奖杯列表中的一个又一个游戏，就如同一段又一段的记忆，图标虽然整齐排列，可回忆却是混杂交错。

胜负师让我写写奖杯迷的故事，奖杯系统给我的游戏生活带来了什么变化。（编注：作者为国内奖杯达人，目前PSN等级为18，白金数量超过40个）说实在的，我有很多话想说，可不知道从何说起。自从PS3系统更新至2.40，正式追加“奖杯系统”以来，奖杯以及奖杯迷多多少少是受到一些非议的，比如不少X360玩家都嘲笑索尼此举是抄袭微软的成就系统。在我看来，奖杯系统与成就系统的本质并没有什么不同，都是在游戏中设置一定数量的挑战，等待玩家去发现去完成。但是索尼的奖杯系统又是同中求异，金、银、铜杯的设置，可以让玩家大致了解各挑战的难度，而白金奖杯的设置更是点睛之笔，这是完成游戏中所有挑战的额外奖励，也是一种游戏成果的证明，有了白金的设置，就不会出现拿了900点成就便失去动力的情况，对完美主义者是一种鼓励。正如同我的朋友胜可 · 菠萝所言(其实就是胜哥)：“白金奖杯的魅力至少有一半以上我未与人提及，因为就算我说了也不会有人相信。”而且白金奖杯的做法已经得到了竞争对手的认可，现在的X360成就界面中会对玩家取得全成就游戏数量进行统计，而且有些游戏也设计了“取得所有其他成就”这样的特殊成就项目，让白金的魅力也能跨平台（笑）。

这一年多来，奖杯对我的影响是多方面的，最重要的一点就是让我慢慢培养出一种锲而不舍的精神，“技术不行毅力来补”这是迷上奖杯之后我对自己说的最多的一句话。《超级星尘HD》是第一个对应奖杯的游戏，也是我的第一个奖杯游戏。由于我平时几乎不接触此类射击游戏，只是下了DEMO尝试了一下，感觉易学难精，当时也没有打算购入。但我赫然发现试玩版虽然不能获得奖杯，但奖杯列表却会进驻到我的账号里头，那个“0%”看着很煞风景，虽然我曾听说这个游戏有几个奖杯还是挺有难度的，但最后还是购入了游戏和两个追加包，誓要拿下100%。经过了几天的磨练，奖杯已经拿得七七八八了，惟独就差“在炸弹模式获得15个炸弹”的奖杯了。这个奖杯是公认的《超级星尘HD》最难奖杯，不单技术和心态要过硬，还需要顶级的运气。已经数不清多少次拿了十三四个炸弹了，每次都紧张得要命，手汗流个不停。终于，皇天不负有心人，在一次获得12个炸弹后，我有如神助，躲开了密集的敌人和陨石，坚持到了2艘飞船出现在一起，机不可失！心已经跳到了嗓子眼，我极力使自己保持平静，小心翼翼地靠近两艘飞船，看好角度，用尽全身力气按下R2键释放了一颗炸弹……几秒钟过后，我如释重负般地躺在沙发上，深吸一口气，静等奖杯图标弹出。“叮！”清脆的音效响起，当时的我真是觉得奖杯弹出的音效可以比拟世界上最美妙的声音！看着奖杯列表里的第一个100%，我心满意足，那份激动也难以言表。从《超级星尘HD》开始，我便彻底迷上了奖杯，而且在很长一段时间里，也都会把将每个游戏100%作为目标。

另一个让我印象非常深的是《GTA Ⅳ》中的“完成3个限时任务”的奖杯，此奖杯要求在规定时间内完成3个联机任务，也是世界公认的超高难度奖杯。其中难度最大的是“扫楼”任务，国内只有屈指可数的几个打枪游戏达人才费尽周折地攻克了这个任务。我在这方面没什么天赋，在《GTA Ⅳ》的白金路上，遇到了“扫楼”这座大山，以我当时的能力是无法跨越的，游戏的进程也只能搁浅。前阵子，见到几个好友都在玩《GTA Ⅳ》，又燃起了冲击“扫楼”任务的热情。好友SW是此道达人，开直升机超牛，我和他配合打扫楼一直维持在8分钟，离要求的7分04秒还有差距，却无法突破。在偶然的一次联机中，我碰到几个西班牙玩家，他们扫楼的顺序与方法和我们完全不一样，更高效更迅速，让我大开眼界。在和好友交流过新的打法后，我们开始尝试，经过无数次的失败，终于有一次，我们扫楼完毕，把该死的BOSS送上了西天，返回直升机时，时间刚到5分45秒，飞回老家顶多也就一分钟。“成功啦！”我兴奋地大叫。朋友说：“小点儿声，我的手已经抖得不行了！”当飞机停老家门口，我紧张得都不知道按什么键才能下飞机。6分56秒！我们终于完成了这个让我纠结了很久的任务，我们大声咆哮，肆意宣泄内心的激动，喉咙都喊哑了。现在回想起来，这个任务并没有相像中那么难。“实力与运气兼备，再加上一颗不服输的心，肯定可以完成。”对于所有的高难度奖杯来说，这个道理应该都是相通的。

与PS2相比，PS3的三大进化就是高清、联机与奖杯。而联机功能的不断完善，使电视游戏玩家也能够在家中与好友共享游戏的快乐时光，这也是我对这台次世代主机最满意的一点。联机功能给我带来的快乐是无与伦比的，在《小小大星球》的世界里一起拿道具，互相加心；在《火爆狂飙》的城市间横冲直撞，恶作剧般地把朋友的车撞翻；在《GTA》的自由城中一起努力突破各种任务……联机给玩家带来的快乐是最时尚的，也是最原始的。就拿最近的《使命召唤 现代战争2》来说，和好友一起过OPS关卡就让人很兴奋。在潜入关卡中喊着“一、二、三”一起狙杀敌人；背靠背慢慢向目的地推进，将自己的后背交给值得信赖的战友；共同面对重装兵疯狂的冲锋，坚定地扣下扳机……即使任务失败了，也不会彼此抱怨，因为我们有必胜的信念。最终，奖杯弹出，这是我们在大联机时代珍贵友情的最好见证。

有些玩家可能会疑惑，PS3没有盗版，要当一个奖杯迷，势必购入大量的正版游戏，投入大量的金钱，难道奖杯迷都是有钱人？当然不是。对于普

通的上班族来说，一张三四百元的正版游戏，每月购入一张还是可以承受的，但碰到大作密集期，以及日益增多的“奖杯神作”，可能就远远超出我们的承受范围，更不用说没有经济来源的大批学生玩家了。其实，国内的二手游戏交易活动正快速发展，对于擅于进行二手交易的玩家来说，大部分游戏的实际支出只是几十元，甚至是免费，买游戏的那几百元不过是“押金”罢了。还有一种途径就是和朋友换游戏玩，相当实惠，尤其是那些相对冷门的“奖杯神作”，可以和好友们商量好大家买不同的游戏，等白金后再换着玩。通过以上两种方法，做为一个奖杯迷，并不需要投入大量的金钱，对于奖杯有兴趣的玩家并不需要在这方面表示担心。

与之相比，奖杯迷在游戏上主要的投入是时间。以难易结合的方式拿奖杯，一款游戏平均二三十个小时的白金时间实打实地摆在那里。合理的安排时间，并不是一味地将所有的空闲时间都投入到奖杯中去，其实是很重要的，因为这样才具备可持续性。作为一个上班族，除去加班和双休日，我的空闲时间基本上是晚上7点到11点，但这4个小时并不全是游戏时间，陪家人做做家务，看看电视，然后才是游戏时间，或者干脆抽那么几天不玩游戏，陪陪家里人，对自己是一种放松和调节，对家庭的和谐也有促进作用，毕竟玩游戏，家人理解会省去很多麻烦。如果没有节制，那麻烦肯定少不了。

和很多已经建立家庭的玩家一样，我的妻子也不是个游戏爱好者，接触的游戏不过是《祖玛》、《连连看》之类的。PSN上有款游戏叫《麻将传说 远古的智慧》，是“连连看”类型的益智游戏，奖杯难度很高。有一天我突发奇想，让老婆试试，谁知老婆拿起手柄就玩得不亦乐乎，还狠狠地表扬了PS3的手柄拿着舒服。就这样，我和老婆每天玩上几关，两个人一起找可以消的牌，最后竟也把所有的奖杯都拿齐了。如果能够通过分享游戏中的乐趣的方法让家人对游戏不反感，甚至产生好感，那么你的奖杯之路会平坦许多。

其实有空闲时间也不一定要拿起手柄，我把在国内外各大奖杯论坛查资料、找心得的时间也计算为我的游戏时间。因为错过了某个奖杯，而不得不重打一遍游戏的经历相信很多玩家都遇到过，参考别人的经验，在拿奖杯的过程中自然可以少走弯路，节约更多的时间。

奖杯迷的执着有时会让普通玩家难以理解，甚至产生一些排斥，这让奖杯迷与奖杯迷之间经常可以产生惺惺相惜的感觉，由此也形成了特定的奖杯群体，而互换白金在奖杯圈子里算是一种比较普遍的现象。将某一游戏白金后，对这个游戏的流程与奖杯设置就很熟悉了，再白一遍的话肯定比第一遍快很多，“互换白金”就是以此为基础而形成的。起初，好友之间互换白金是一种互帮互助的行为，比如对某款游戏实在不在行，打起来费劲，而朋友又正好是这类游戏的高手，偶尔互换一下也无可厚非。但渐渐的，这种行为开始变味。自从在奖杯群里设置了奖杯排名之后，原先融洽的气氛被火药味所代替，大家不再热闹地交流奖杯拿法和经验，而是个个闷头打奖杯，只为让自己的排名上升，有些等级比较低的玩家为了让排名快速上升，把一个游戏和人换上几遍、甚至是十几遍，一个高等级账号可以在短期内速成。最终，一个小小的排名演变成一场恶性竞争，群内争吵不断，互相之间不服气，甚至告诉别人错误的拿奖杯方法。看着曾经亲密的战友为了奖杯变得水火不容，我心里很不是滋味。说到底都是虚荣心作怪，虚荣真是一件非常可怕的东西，往往会让人迷失。

我曾建议把奖杯排名取消掉，再这样下去这个群就要散了，朋友对我说了四个字耐人寻味——合久必分。可能对于奖杯、对于朋友的认识不同，我并不赞同这个说法，大家因为迷上奖杯走到了一起，这是一种缘分，一种应该珍惜的缘分。就算奖杯排名世界第一，但你的周围没有朋友，没有人和你分享游戏中的快乐，只有你孤独地看着一长串奖杯列表，又怎么可能快乐呢？经常听人说“奖杯只是浮云”，我虽然是奖杯迷，但我赞同这句话，奖杯的多少、等级的高低并不代表一个玩家的真正水平，奖杯只是记录你游戏历程的一种工具，游戏的根本目的在于娱乐，奖杯只是一种为一部分人增加游戏动力的附加产物，如果对奖杯的爱超越了游戏本身，那么还请“珍惜生命，远离奖杯”。

关于奖杯的记忆，并不都是愉快的。记得那一次，本来和好友FW聊得正开心，话题转到了换奖杯上，因为一些分歧而引发争吵，而且越吵越厉害，大家都说了些比较激动的话，最终好友成陌路。现在想想很后悔，FW是我在奖杯群里认识的第一个朋友，也是相处得最好的朋友！当我还是个菜鸟的时候，他已经身经百战，带着我一起刷《GTA IV》的联机奖杯，和我一起把《火爆狂飙》里所有的在线任务做完……有时我也会想，如果当时少说两句就不会变成现在这样子，但这世界上没有如果，即便和好，朋友之间的感觉也不如当初了。

和一些奖杯迷聊天时，时常会听到“对奖杯厌倦了”之类的牢骚，而经历了群体的兴衰，经历了朋友的分合，我也曾觉得自己为了奖杯，已经失去了游戏最本源的乐趣，奖杯再多也只是数字，还不如在现实生活中追求点什么。那一阵子，我情绪有些低落，于是决定把手上所有的游戏和心爱的主机全部卖掉，那台日版60G是PS3首发当天托朋友买的，而那天也是我的结婚纪念日。

好友鲨鱼当时对我说了这样一番话，让我感动至今——

“你这些东西要卖多少钱？”

“4000块。”

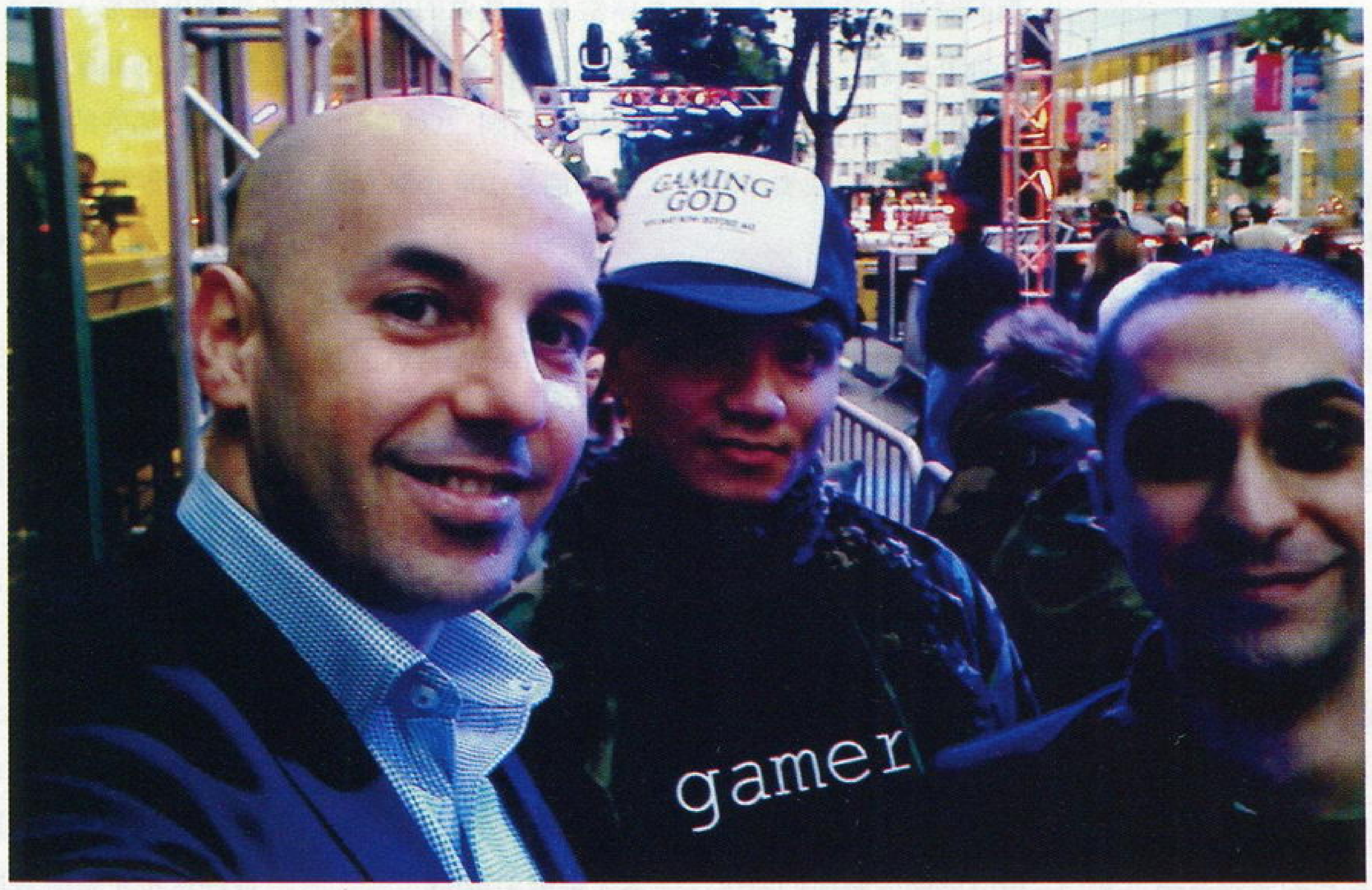
“好，我买了。”

“真的？”

“真的！我给你4000，东西放我这儿，我帮你保存着，等你想回来继续玩奖杯了，我全部还给你。”

我看着电脑屏幕上的一行行字，心里就像打翻了五味瓶，这段时间里和奖杯有关的一个个喜怒哀乐的瞬间纷纷在脑海中闪过。因为好友的这番话，我什么都没有卖，只是休息了三个月。当我再次提起精神，回到奖杯群中，奖杯排行已经取消，退的退，散的散，就像是刚刚经历过战争的城市，正在等待重建。而随着一个个新人的加入，奖杯群又再次活跃起来，快乐也重新回到了我们中间。

对于我来说，每获得一个奖杯，心中都会出现不同程度的喜悦和满足感，因为游戏与奖杯的乐趣之间做的是加法，甚至是乘法。回想这一年多来的游戏与生活经历，有激情，有快乐，有懊恼，有郁闷，但我还是坚持了下来。因为奖杯，我磨练了的意志，让我在生活中也不轻易言败；因为奖杯，我接触了更多的游戏类型，增长了阅历；因为奖杯，我端正了游戏态度，结识了更多的朋友。我是一个纯粹的玩家，爱游戏，爱奖杯，喜爱分享，喜欢交流。就像《小小大星球》里的麻布仔们，我们这些奖杯迷玩的并不是寂寞！■



正版怨念症候群

◎九兵卫

次世代，这个词对于自己而言从将来时变为现在时，还是大三那年春天的事儿。

那时候寒假刚刚结束，从家所在的城市返回到学校的第二天，自己就拉上死党心急火燎地赶往市区。因为就读的大学地处郊区，挤公交到市区的这一个多小时的车程里，从上下车的乘客身上明显能感觉到正月里的气氛还没有完全褪去。身处他乡，正月和我没有任何关系，而且此时自己的脑子里还缠绕着一件比起这个重要太多的事情——属于我的次世代马上就要来了。

下车后走向电玩店的路上，掂量着口袋里钱包的同时，自己也在思考一个问题。花同样的钱，到底是选择一台PS3好，还是购入X360加显示器的组合好？摇摆的天平让头脑发热的我一时有点犯迷糊。说白了，这里面其实只有一个问题在作怪，那就是对于正版的怨念。

症候群，英文为Syndrome，意指某一部分人因为受到同样的影响而出现的具有普遍性的症状。具体到有点拗口的正版怨念症候群，那就是形容在玩家中因为正版而引发的各种烦恼以及心理变化。

举个例子来讲，在PS2和Xbox的时代，身为学生的我几乎找不到任何理由去买正版游戏玩。得不到的也永远是最好的，当时未破解的NGC，反而一度是自己最向往的主机。次世代的Z版怨念症候群，重灾区无疑就是没有独立经济能力的学生。但反过来说，学生应该又是对Z版怨念症免疫力最高的人群。理由很简单，次世代的家用机不管是对投入还是环境的要求，都已经超出了“勒紧裤腰带”就能解决的问题范畴。至于正版，除非我们敢肯定父母能理解这些“塑料片”的价值，否则结果不言而喻。

直到现在，虽然工作后影响购买正版的最大阻碍——经济问题已经不是最主要的矛盾，但我们有时还会再为正版问题而纠结。次世代的主机，X360只有不改机玩正版才能无忧无虑地上LIVE享受网战的爽快感，Wii如果没有正版也要三思而后行，否则也会不幸变砖，PS3则更是不用说，至今尚未被破解。数百元的“塑料片”和几元钱的“塑料片”，其最主要的区别自然是价格。所以如何通过最佳渠道、选择最值得自己掏腰包的游戏就成了逐渐成为了我们在次世代学会的另一项能力。

游戏店里游戏少，老板黑，玩家对此只能忍耐的日子，从次世代开始的那天其便已经一去不复返。淘宝的作用几乎人尽皆知，甚至像国外的亚马逊之类的国外网站，也可以不出家门就将我们喜欢的游戏飘洋过海送到自己的手中。很长时间后，我们学会如何提前预订心仪的游戏，知道了廉价版的存在意义，懂得用厚道与否来判定游戏的价格。

好景不长，当购买正版变得理所当然，就像决定从自己的MP3里挑选哪一首歌播放那样随便时，新的问题出现了。如果说因为经济原因而入不了正版会造成怨念，买了正版却有没时间没动力去玩，那就不是怨念而是悲剧了。游戏最本质的价值只有在游玩的过程中才能得到体现，这是花钱也买不到的。很多人会说下血本买了Z，一定会比廉价的D盘更加用心去玩，其实这也未必，随便找个收藏的理由，正版游戏也可以名正言顺地被束之高阁。这就是Z版怨念症候群的新表现：买的正版越多，并不等同于对游戏的体验也越深。次世代或许给了我们一个购买正版的契机，但同时也是玩家的消费习惯的考验。

既然是“病”就要对症下药，跳出次世代的Z版怨念症候群，我们可以对游戏本身产生更为全面且客观的认识。对大部分玩家来说，次世代是一个转折点，感官上的震撼可能只是暂时的，但游戏习惯的改变却是永久的。■

80后的游戏生活

◎晴天

和大多数喜欢日式游戏的玩家一样，晴天也有所谓的“日版情结”（有可能是强迫症），虽然步入次世代后港版游戏以价格上的优势成为了不少玩家的新宠，但是对于自己而言，日版还是有一种原汁原味的优势，并且你还得考虑到部分游戏没有港版这个问题。另一方面，作为标准的“80后”，相信很多和自己年纪相仿的玩家在游戏的消费习惯上也都发生过根本的变化，毕竟上小学、初中时很少有国内玩家会对“D版”这个概念拥有足够的认识，就连自己第一次接触它也是在高中购入了PS2后，从一脸和善的BOSS处得知“直读芯片”这门学问开始（不会有人鄙视我吧－_－），所以随着自己的身分从学生转变为工薪阶层，支持正版自然就成为了游戏消费的重心，再加上自己喜欢的游戏有限（常被其他小编称为非主流……），而平时除开工作所占据的时间，能够真正静下来体验自己喜爱的游戏的机会并不多，所以实际的经济负担也不会太大，正好符合了自己“慢慢品味”的游戏原则。（纱迦语：晴天喜欢的游戏要拿到白金奖杯都是100小时起的那种！）

购买正版游戏的玩家难免不会被“限定版”的豪华内容所吸引（又让人想起了那句经典台词：“必入、必首发、必限定”），而在“网络购物”高度发达的今天，要做到“价格便宜，量又足”其实并非一件很困难的事情，但晴天身边的朋友却因为长期以来养成的消费习惯，总对网络上的东西充满一种“不信任感”。这其中自然也就牵涉到一些诸如“我在日本的购物网站付款后，如果他们不提供寄往国外的服务怎么办？”、“如果产生了其他的纠纷，日文不灵光的人岂不是就只有自认倒霉？”的问题，所以如何鼓励他们跨出这一步才是最关键的。

在晴天给朋友的劝告中，合理把握日版游戏的“预约期”是相当关键的，因为对于国内条件有限的玩家来说，如果不是刻意追求各种“店头预约特典”，在游戏官方的网店上预约游戏往往也会有一些意想不到的收获；其次在货品发送方面，如果不想使用购物网站提供的邮寄服务，委托日本的转送公司寄往国内也是一个不错的选择，而且国内很多“预约代购”的商家也基本上都是走这个流程，所以算下来不但邮寄的时间大大缩短，实际产生的费用也会比第一时间从国内的奸商处购买要划算很多，使自己有多余的游戏资金可供支配。

最后拿很多读者经常来信询问晴天的一个问题作为结尾吧！“怎样才能更好地保持游戏热情？”并不是将游戏光盘放入主机，然后在电视前连续奋战数十个小时这么简单，尤其是对于“80后”甚至游龄更长的玩家来说，现在多半都会因为工作、家庭的关系而开始慢慢疏远游戏，但这个过程能否消磨你对游戏的爱就因人而异了。如果你没有挺过这一关，或许会从此开始另一种全新的生活；如果你心中还保有一份对游戏的热爱，那么忙里偷闲地体验游戏反而会更容易发现一些让你眼前一亮的要素，或许这也正是游戏境界的一种“升华”吧！■

二手娱乐 一样精彩

◎胜负师
（sossos180对此文亦有贡献）

SOS君麻利地填好快递单，小心翼翼地用气泡纸把《未知海域2》包裹起来，从桌子底下拿出一个大小适中的纸盒——话说为了找几个合适的纸盒，SOS想了不少的办法——在盒子里塞上些旧报纸，便把那张陪伴了自己30多个小时快乐时光的蓝光游戏大作塞进了纸盒，并用透明胶带封好。两天后，它会被快递员叔叔送到它的新主人手中，而SOS的银行账户上则会多出300元来。

PS3游戏，气泡纸，纸盒，旧报纸，透明胶带，快递单……这一年来，SOS和这些东西已经打了不少的交道，一切都显得非常自然。《未知海域2》是他卖出的第三十张PS3软件，而他并不是个游戏店老板，更不是什么二道贩子，只是个普普通通的玩家，这些游戏也不过是些“闲置品”，或者叫“二手软件”。

三年前，从PS、PS2时代一路走来的SOS为自己的次世代选择了一台神机；两年前，他结婚买房，成了房奴大军中的一员。十几年的玩龄让他割舍不下游戏这份爱好，可是PS3在游戏破解方面的“金刚不坏之身”让廉价的次世代娱乐只能体现在“迷你BD”上。高昂的游戏价格，对于普通工薪层的神机玩家来说，实在是不小的负担。SOS购买了几乎所有的PS3独占大作，但除此之外，哪怕是自己十分感兴趣的跨平台游戏，也要持币观望，三思再三思。

“神机一族切莫低下高贵的头颅，去当一个物质丰富、内心空虚的五元党。”这是SOS的论坛签名。他总是提醒自己，PS2时代手捧上百张5元塑料片，却不知从何下手，很多游戏只看了个片头动画的空虚感并不是他想要的，他想要支持正版，想要从我做起，想要改变不良的版权意识和消费习惯。但是，每当他对妻子说起要花三五百买一款游戏时，妻子总是一脸惊讶与不解，“一张游戏碟就顶两件衣服了，有那钱怎么不多还点儿贷款？”的确，和娱乐相比，生活才是应该放在第一位的。

“一张正版游戏，多少钱你才觉得便宜，才觉得合理，才觉得可以接受？50可以了吧，那我告诉你，我玩正版游戏大多数情况下连50都花不了，有时一分不花，甚至还能赚上一二十块。”向一位玩友诉苦时，SOS得到的却是这样不可思议的回答。

“这怎么可能？你那儿是不是有游戏的出租点啊？”对于这位奖杯迷朋友的话，SOS显然不太相信。

“出租？不是！在中国，哪有那么多游戏出租服务，就算有，离你家很远的话，你难道还坐个把小时的车去租游戏、还游戏？交通费不说，还要搭上大把时间，不方便，也划不来。”

“那是怎么回事？”

“呵呵，诀窍就两个字——二手！”

“二手？二手……”SOS喃喃道。在此之前，他从未想过二手这条路，在他的印象里，买正版游戏不就是为了收藏吗？干嘛要买卖呢？而且说实在的，他和很多人一样有“消费洁癖”，一听到“二手”这个词，难免生厌，总是把二手和脏、旧、破联系在了一起。



“我觉得你应该改变思路，解放思想，接受二手这种交易形式。”朋友似乎听出了SOS的疑虑，“你想想看，你买的那些正版游戏，一个月之后还会放进游戏机的有多少？三个月之后还会再碰的又有多少？闲置的软件只是放在那里吃灰，当有新游戏想买的时候，却又要思前想后，看看能不能挤出几百块的闲钱来。再说了，手里有十张二十张正版，也没什么了不起的，算不得什么游戏收藏家，你买的也尽是些满大街都有的大作，时间长了只会贬值，甚至是值崩。到最后，除了当书柜里的摆设，还有什么价值？能盘活资金，用很少的钱玩更多的游戏，这就是二手易交最大的好处……”

朋友的滔滔不绝，让SOS有些心动，“那我手里的游戏怎么卖掉啊？卖给游戏店吗？”

“朋友，你OUT了！让游戏店代卖二手，人家要赚手续费，也不会上心。前两年，二手交易主要局限在同城玩友之间，而现在网上交易已经越来越成熟，很多游戏网站都有专门的二手交易区，在论坛上找到合适的买家或卖家，用淘宝支付宝收付款，让快递公司送货，很方便，也不用花什么精力。”

“网上交易？”对于SOS来说，这又是个陌生的领域，不过他很想试一试。

在游戏国度日本，“中古软件”现象由来已久，合法化之后更是普遍。中国地大物博，二手交易的主流渠道不可能是实体的中古游戏店。但国内玩家对于二手软件、配件甚至是主机本身的需求或是潜在需求，在进入次世代之后一直呈上升趋势，只是其中有相当一部分人并不了解相关渠道、平台和交易方式。对于自己与正版游戏之间日渐加深的阶级矛盾，和朋友的这次不经意间的交谈让SOS突然找到了解决的方案。他向朋友要来几个国内比较红火的二手游戏交易网站的网址，便开始了自己的二手初体验。

起初，SOS就像没头的苍蝇，既不明白如同江湖黑话般的交易术语，也不知道自己手中的二手游戏该如何定价，不过在纷繁的二手信息中乱打乱撞了一阵子之后，总算摸到了些门道。交易非常顺利，在一个星期内，SOS已经把手上的九张PS3游戏全部卖掉了，其中包括《小小大星球》、《MGS4》、《战场的女武神》之类的热门大作，也有两张曾让自己担心无人问津的二三线游戏。看来，只要价钱够实惠，就算是冷门也会发光发热，找到欣赏它的玩家。

有了这一次的成功经验，SOS放开了胆子，除了独占游戏、跨平台大作，一些自己感兴趣的冷门游戏，也会列入自己的采购单。一开始的九张游戏一共卖出了1800余元，SOS把这笔钱做为自己的“游戏基金”，而他的电视柜下面，永远都只有两三张游戏软件，细心体验过后，就转让给其他玩家，然后再买新的。有时，他也会买上两张二手游戏，打完后再以相同的价格卖掉，就和他的朋友说的那样，几乎不用花一分钱，价格坚挺的游戏，甚至还能赚上十块钱。

一年来，SOS买过的正版游戏已经超过了二十张，可他的“游戏基金”里却还有一千多块钱，平均每张游戏上的花费也就三四十，比租游戏的价格还要低廉，这在一年前是根本无法想像的。如今，他已经是二手游戏交易的半个行家，PS3大中小作的价格行情他都了如指掌，有时还会劝说身边的玩友一起加入“二手娱乐”的消费新方式。

“我觉得二手交易中蕴含的是一种分享精神，也能体现玩家之间的诚信。”SOS说，“当你的闲置软件以有偿的形式来到另外一个玩家手中，他不必以全新游戏的高价就能体验到这款游戏的魅力，而你为这位可能素未谋面的朋友带来快乐的同时，也用回收的资金购买了新的软件，自己也因此享受到了更多的次世代娱乐，这不是一件双赢的好事吗？所以请不要对二手娱乐表示抗拒，用更低的成本，去享受一样的精彩，何乐而不为呢？”■



想说爱你不容易

◎纱迦

小陶，男，25岁，中国玩家，《游戏机实用技术》撰稿人，软饭。

这是对本文主人公的介绍，没想到小陶对这30个字符都挺有意见。尽管他曾经给我们杂志写过一些东西，不过他始终以普通玩家自居，理由是他写的东西都是他自己的爱好，就算杂志不用他也会写出来。他曾经给我展示过他小时候写的某策略游戏攻略，纯手工制作的厚厚的200来页，相比之下他以“白云此之上”这个名字发表的文章字数就有些相形见绌。当然变成铅字的感觉很好，这个他并不否认。

至于“软饭”这个称号是否适当，他沉吟了很久。如果不是爱得深切，或是富得流油，一个玩家是不会连买4台同样的游戏机的。而小陶显然不是后者，但是连买4台也不是出自他的本愿。引用一句曾经火过的网络俗语：他与X360之间的纠葛，不是一句两句能够说清。用他的话来说，他是“把什么事儿都赶上了”；而在我们看来，他的经历是这4年来中国X360玩家的一个缩影。

神一样的微软 神一样的X360

和大多数玩家一样，在21世纪最初的几年里，小陶是个PS2玩家。小陶的家乡不是什么穷乡僻壤，他有的是机会接触Xbox，《死或生3》等游戏曾经让他由衷赞叹。但他没有选择Xbox，原因很简单：PS2上的好游戏已经够多了。

X360发售的消息，并没有引起他的关注，他更关注一年后的PS3。不过就在PS3即将降临的时候，在2006年秋天的一个傍晚，他还是毅然将X360抱回了家。事后他分析自己购机的原因如下：有《山脊赛车6》、《九十九夜》这些想玩的游戏；PS3“599”的售价让人却步；主机价格已经降到3000以内。当然还有最主要的一点：当时X360已经有了D版。

有高清主机但没有高清电视是很多玩家都要面对的问题，小陶也不例外。最早他是在自己的4：3显示器上玩游戏，他发现X360上的游戏画面并没有他想像中的那么好。出乎他意料的是，X360本身的性能却让他着了迷。以往衡量一台电视游戏主机的惟一标准就是能玩什么游戏，但X360打破了这个标准。账户、成就、MS点数、家庭影音中心……这些崭新的概念都让他着迷，他最喜欢的功能就是在玩游戏时播放硬盘里的歌曲。小陶曾经是个《山脊赛车》迷，曾经犹豫过很久要不要花钱买LIVE上的历代经典音乐。但自从他发现X360的这个功能之后，这个念头就被永远无视了。不过X360不能抓取CD上的音乐，为此小陶把自己爱听的1000多首歌刻成数十张CD，分别拷入X360。有一个小细节至今仍让小陶津津乐道：在等待X360把CD上的音乐拷入硬盘时，为了让玩家不至于无聊，你可以一边拷贝一边修改歌曲信息。我曾经见过小陶的硬盘，那里面每首歌的信息都是完整的，从歌名、歌手到流派、风格一个不少，这些都是他亲手一个字一个字敲进去的。

令小陶感触最深的自然是LIVE。一开始小陶只是定时上去看看有什么免费资源下载，每个更新项目他都不放过，生怕错过了任何免费内容——哪怕只是一个图标。后来有一次他买来一个素质很差的美式游戏（差到连名字他都不记得了），在他飞盘前的一分钟，他发现游戏还支持网络对战，于是他便尝试了一下。结果那个晚上他像着了魔似的和几个老外打了3个多小时，从一开始的任人宰割成长到后来的互有胜负，其间他不知爆了多少句粗口。事后回想起来他自己也觉得好笑。虽然这游戏第二天还是没摆脱飞盘的命运，不过之后他就养成了一个习惯，那就是能联网的游戏就一定要试试联网，这种5元即可上LIVE的生活让他彻底遗忘了PS2上那些蓄势待发的大作们。小陶的X360生涯遭受过很多打击，但他最爱说的一句话就是：2007年5月之后买机的人，永远都体会不到X360的最大乐趣。

在领略过X360带来的次世代革命之后，X360上的游戏也开始发威了。《战争机器》的横空出世令包括小陶在内的无数玩家为之疯狂，游戏除了拥有超强的画面之外，既能对战也能双打，而且首发就有中文版。就在数天之后，PS3也终于诞生了，小陶顶着凛冽的寒风在本地最大的游戏店外看了很久的《抵抗》。有了《战争机器》的珠玉在前，他找不出任何说服自己买PS3的理由。

“我那时候真的觉得微软是神，因为只有神一样的公司，才能做出X360这种神一样的主机。”小陶如是总结自己X360 LIFE的前半生。

BAN机 从360到180

在2007年春节著名烧钱游戏《偶像大师》发售后，小陶开始在LIVE上进行消费，之后便一发而不可收拾。首先是充一年的金会员，之前他一直用的是免费1个月试用的新账户。然后他也开始花钱买XBLA游戏以及一些游戏的追加内容，当时他的想法很简单：拿买游戏的钱来花钱下载，既享受了游戏的全部乐趣，又支持了游戏公司。当时国内已经出现了黑账户这一业务，即出售带有一定数量微软点数的账户，当时的价格比较高，小陶花700元买了2万点，尽管700元是个很惊人的数字，但仍

然比原价便宜了2/3（2万点微软点数的原价接近2000元）。不过当时的黑账户尽管价高，但是非常可靠，小陶购买的这个黑账户一直用到现在都没被封，账户里还剩下几百点一直没舍得用，这与现在24小时内就要报销的黑账户不可同日而语。

正当小陶对LIVE的感情越来越深的时候，被称为五元党末日的2007年5月18日终于降临了。这一天早上他在单位的电脑里吃惊地看到了BAN机的消息，他当时的第一个念头就是"完了"，因为头一天晚上他还愉快地和老外联机来着。他至今还记得第一个在论坛上发贴的人的ID：正版万岁，这个ID配合BAN机的消息非常具有喜感。

小陶之后的选择是自BAN，不过他不上LIVE的原因并不是指望有朝一日能够解BAN，而是想等风头过去之后把所有感兴趣的内容一口气全下载回来——当然前提是目前他的机子没有被BAN。"你知道薛定谔的猫吗？"小陶问我，我明白他的意思。对于玩家来说，此时的主机处于正常/被BAN两种状态叠加的状态，正如薛定谔那只不知生死的猫，必须打开箱子看上一眼才知道，而玩家只有联上LIVE之后才知道自己的主机有没有被BAN。两个月后，箱子由小陶自己打开了，答案是：被BAN了。

小陶的180时代没持续多久，因为体验过LIVE时代的他已经无法拒绝LIVE的诱惑，于是第2台X360的购买计划提上了日程，当然这次是不改机的。这个时候他才发现，联网的确是防D版的最佳办法，越来越多的游戏要么支持联机，要么提供下载内容。日厂虽然觉悟晚，但是脑筋好使，基本上大作都有下载内容，单机体验不到全部乐趣。因此随着号称防BAN的IX固件的流行，他又购入了第3台、第4台，过起了一Z一D的Xbox LIFE。再加上便宜了30倍的黑账户，倒也找回了几分昔日的乐趣，只是每次用D版机上过LIVE时都有一种做贼的感觉。

不过就在今年秋天，微软再出狠招，把BAN机用户的硬盘安装功能和账户转移功能给取消了。小陶的D版机这回倒是幸免了下来，但是近期肯定不会重返LIVE，能够硬盘安装并上传成就对他来说已经满足了。写到这里，突然网络上又传出了可以解BAN的消息，但是在小陶看来这只是微软和D版用户较量的第一个回合，接下来微软肯定还有别的招数。而且就算解了BAN也肯定不能上LIVE，180的时代还要继续。"网络时代就是这样，以后的游戏机只会越来越难破解，D版玩家从现在开始就得学会接受现实。"小陶一边拆着刚到的《使命召唤现代战争2》正版，一边如此总结道。

三红 迈不过的坎儿

开机预热10分钟后再放入游戏

退盘后在主界面下等5分钟再关机

主机须横放，位置要通风

玩的时候机器下面要垫上我给的透明胶

玩游戏的时候一定要开空调

这是小陶2007年把机器借给一位朋友时附带的一个"使用说明"。当时三红的阴影已经是所有X360玩家心头挥之不去的阴影，这个说明是他朋友主动要求他写的。幸好这台主机最后没有成为"友情破坏机"。

有关三红的预防方法，在网上已经有很多了。虽然小陶不想加水冷这种外设，但是对于这种简便易做的步骤他还是抱着宁可信其有、不可信其无的态度认真去做了。应该说，对于三红小陶还是有心理准备的，可是他万万没有想到的是，首先三红的不是他最早的那台D版机，而是一年后买的只玩Z版的机器。这回小陶终于愤怒了，他写了个2000字的贴子到网上控诉，引起无数共鸣，其中也掺杂着幸灾乐祸。从此他对三红的残酷性有了更深刻的认识。

有了第一台红的经验，第二台红的时候小陶就心平气和了。当时他正在玩《无双大蛇》，突然屏幕一花，死机了。这时他心里就已经猜到会发生什么事情了。关机再开，三盏红灯闪闪发亮，宣告着他两台90纳米主机的全灭。

> **"我那时候真的觉得微软是神，因为只有神一样的公司，才能做出X360这种神一样的主机。"**

X360的硬盘可以拆卸，即使主机三红，但玩家的任何资料均可以保留下来，玩家只是损失了一台主机。但是三红带给玩家的心理阴影是巨大的，小陶回忆自己15年游戏历程，没有哪台主机的故障率像X360这么高，而且坏了还没办法修，即使修好了也肯定会复发。他对X360开始失去信心，把Z版机低价处理了，D版机因为时间太久而无人问津，不过有人告诉他可以拿到香港换机。据说只要主机封条完好，就可以冒充Z版机换一台新机，不过前提是你得有一个香港亲戚。小陶没有这个命，不过有人介绍给他一个专门搞换机的深圳人，当然代价不菲：300大洋。

小陶按照要求把机器寄到深圳，数天之后对方告诉他：微软的工作人员发现他的机器有拆过的痕迹，换机失败。更要命的是过海关的时候他的机器被海关人员发现了，对方替他交了100块钱的税。小陶哀叹自己真是不幸，花了400元还是只有一具三红尸体。过了几天他和几个哥们一起喝酒的时候，有人听他说了这个故事，随口说了一句："如果他收了你的机器但压根没去香港，岂不是坐在家里不动就拿了400块钱？"听到这句话之后小陶如梦方醒，马上一个电话打过去问有无海关税票，对方答复说"扔了"。这时小陶是怒从心起，他满脑子就一个念头：老子要教训这孙子！

我关心地问他最后结果怎么样，他说他后来已经花钱请人把对方的真实姓名和住址摸得一清二楚了，不过最后还是在朋友的规劝下收手了。现在想来对方虽然有很大嫌疑是骗子，但是也有可能情况属实。不管怎样他已经不想再追究这件事情了，惟一的感想就是：三红我×你！

淡定的X360生活

现在小陶又有了一Z一D两台X360，Z版机主要用来玩强调联机的大作，D版机则是以单机为主，仅在有特别感兴趣的下载内容时上线。现在开始了新一轮的BAN机，就基本上告别LIVE了。同样的主机买4台，看起来有点不可思议，不过据小陶所说他认识的不少人都有3台甚至3台以上的机器，可见X360魅力没法挡。

小陶具体分析道："主要当然是D版的诱惑。D版和Z版的账，我从PS时代就算过了，肯定是D版更有吸引力。而且X360的5元版素质并不比PS3版的Z版差，往往X360版表现还更加出色。特别是有了硬盘安装之后，读盘速度基本上都是X360版完胜了。"

如果又红了怎么办？小陶答道："我觉得迟早会红，就是不知道什么时候红。不过现在的X360发热量的确比过去低了很多，开机两小时后通风口喷的基本上都是凉风。我觉得多玩两年应该没问题，两年后再红我就觉得很值了。你说我心态很好？大概吧，毕竟红过两台了，重新加入的时候已经有心理准备了。"

小陶总结说："不红不BAN，PS3完蛋。如果X360没有三红和BAN机，中国现在肯定都是X360的天下。其实在国外，要说玩Z版的话也是X360好。除了游戏有优势，主机坏了能免费换新机也是一大优势，不像在国内换机这么费劲。网络方面X360虽然收费，但服务的确比PS3好，只是在中国的网络环境下这个优势体现不出来。PS3的真正优势只是几个独占游戏而已。"

最后我们的话题又回到了一开始：小陶算不算软饭？小陶说如果软饭是指微软的坚定支持者的话，那他肯定算不上。虽然他是X360的支持者，但是因为三红导致他对微软的好感全无。他说像他这种买了好几台X360的人群里，很多应该都是和他一个想法。

我说：有个办法可以很简单地判定你的成分，就一个问题：未来X720和PS4一起出的话，你会选择哪台？

小陶不假思索地回答：还是要比较一下具体情况才能下结论。

我觉得答案已经很明显了。不知你的答案是什么呢？■

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

11.25 Level-5召开《莱顿教授与魔神之笛》制作完成发布会，公开新作《莱顿教授与奇迹之假面》。

11.30 Activision宣布"《使命召唤》系列"累计销售额突破30亿美元。

11.30 育碧宣布上半财年亏损7800万欧元，Wii游戏销量下跌是主要原因。

12.01 索尼宣布感恩节当周PS3于美国销售了44万台，创造了历史上的最佳成绩，是去年同期销量的4倍。

12.01 任天堂宣布感恩节期间Wii销量为55万台，同比降低25万台。NDS当周销量超过百万。

12.02 《寂静岭》制作人山冈晃透露其已经离开Konami。

12.03 SCEJ召开"PlayStation Award"颁奖礼，《怪物猎人携带版2nd G》连续第三次获得白金奖。

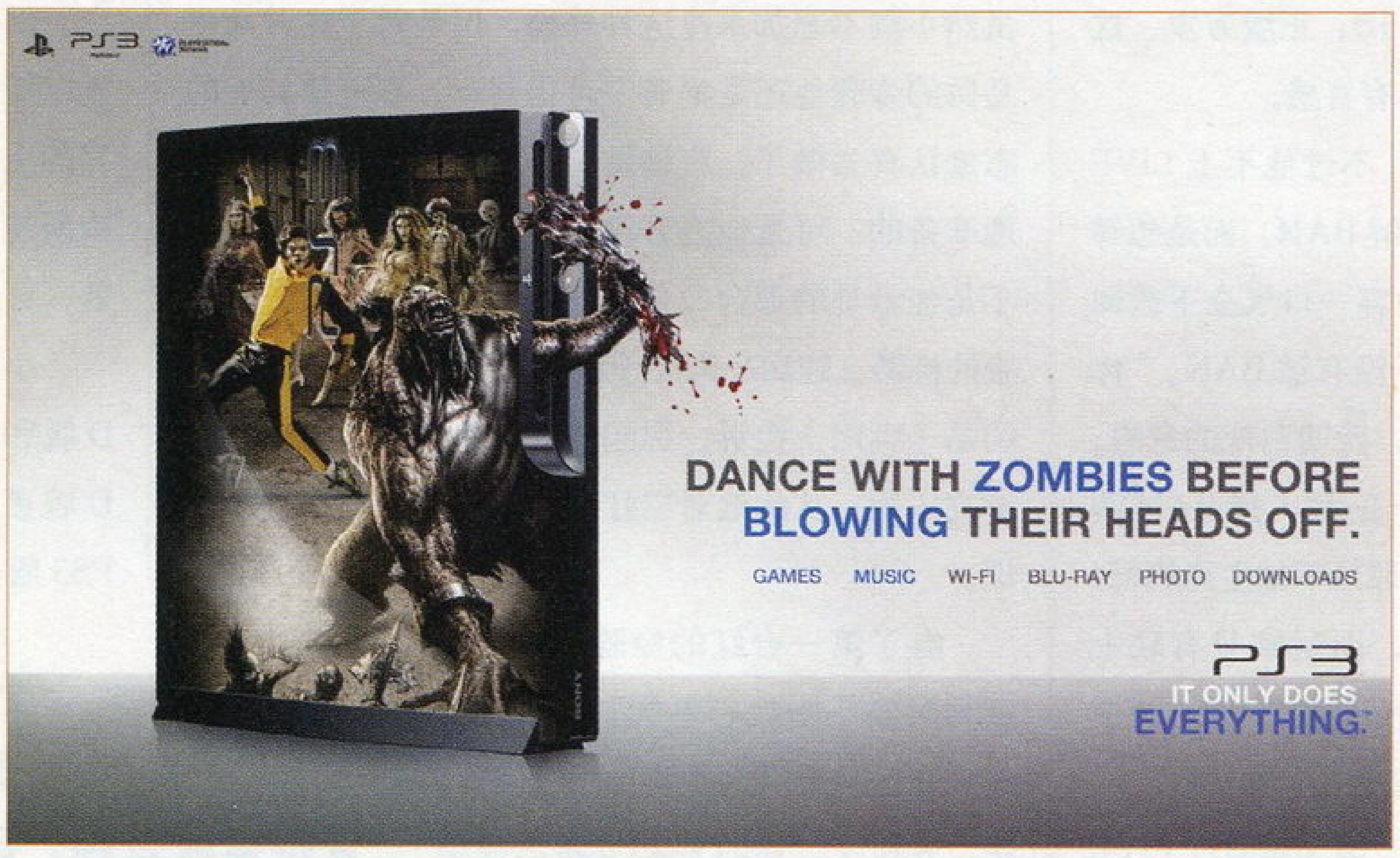
12.03 EA公布了首次以现代战争为背景的《荣誉勋章》，预定2010年秋季发售，将以阿富汗为舞台。

12.03 Take-Two宣布上财季销售额低于预期，当日其股价暴跌21%。

12.04 《日经》报道任天堂正在降低Wii的产量，导致两家零部件供应商利润降低了一半。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 年末商战点燃战火，PS3取得开门红！



每年欧美最火爆的年末商季是从感恩节开始，感恩节当周被称为"黑色星期五"，是各类游戏产品销量暴增的时期，这个星期的销量是整个年末商战的成败标志，因此备受业界关注。索尼于12月1日宣布，感恩节当周PS3于美国销售了44万台，索尼表示这是他们历史上的最佳成绩。

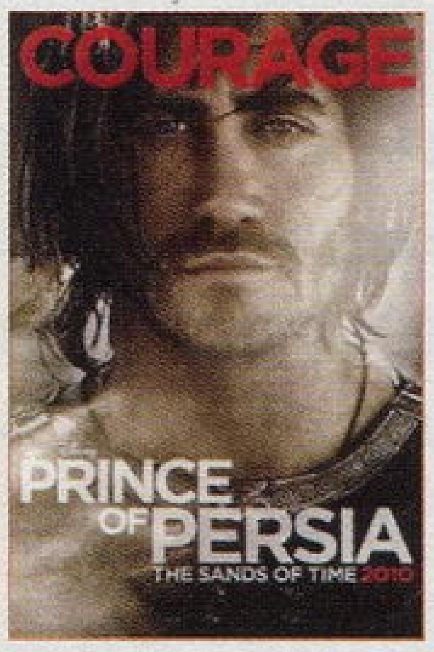
虽然PS3的销量仍然低于Wii，但迹象表明市场人气正在向PS3转移。感恩节期间PS3是销量增长幅度最大的主机，一个星期的销量就比10月份全月销量(32万)高出37.2%！比起2008年感恩节，今年同期PS3的销量达到其将近4倍！

去年微软曾宣称X360在感恩节期间销量达到了PS3的三倍，今年微软却不愿意公布销售数字。X360产品经理Aaron Greenberg表示："黑色星期五的战绩很好，是今年X360卖得最好的一周，达到了上一周的两倍以上。"据市调机构的数字，X360在美国的销量已经明显落后于PS3，10月份仅销售了24.97万台，周平均销量6万多台。

Wii仍然是美国最畅销的家用机，感恩节期间销量达到了55万台。这要归功于之前果断降价50美元，美国任天堂市场部副总裁Cammie Dunaway透露，Wii降价后周销量提高了85%。尽管如此，比起去年同期80万台的惊人销量，今年Wii人气下跌之势非常明显。据《日经》报道，任天堂已经在降低Wii的产量。日本的两家Wii零部件供应商由于任天堂的订单数量锐减而导致巨额损失，净利润减少了一半以上。不过已经卖了5年的NDS仍然生命力旺盛，感恩节期间各机型总计销量超过100万台！任天堂表示，NDS的周销量水平已经超过了2002年感恩节期间GBA创造的记录。任天堂表示，感恩节期间他们平均每秒钟卖出2.5台主机。

特报 SPECIAL 《波斯王子》新作明年5月上市

不久前有报道称《波斯王子》新作正在开发中，近日终于获得了育碧的证实——《波斯王子 遗忘之沙》(Prince of Persia: The Forgotten Sands)将于2010年5月发售，对应平台未定。之所以选择这个时间，是因为投资2亿美元的电影版《波斯王子 时之砂》将于同期上映。为了与电影版配合，本作的剧情将会回归"时之砂"的主题。



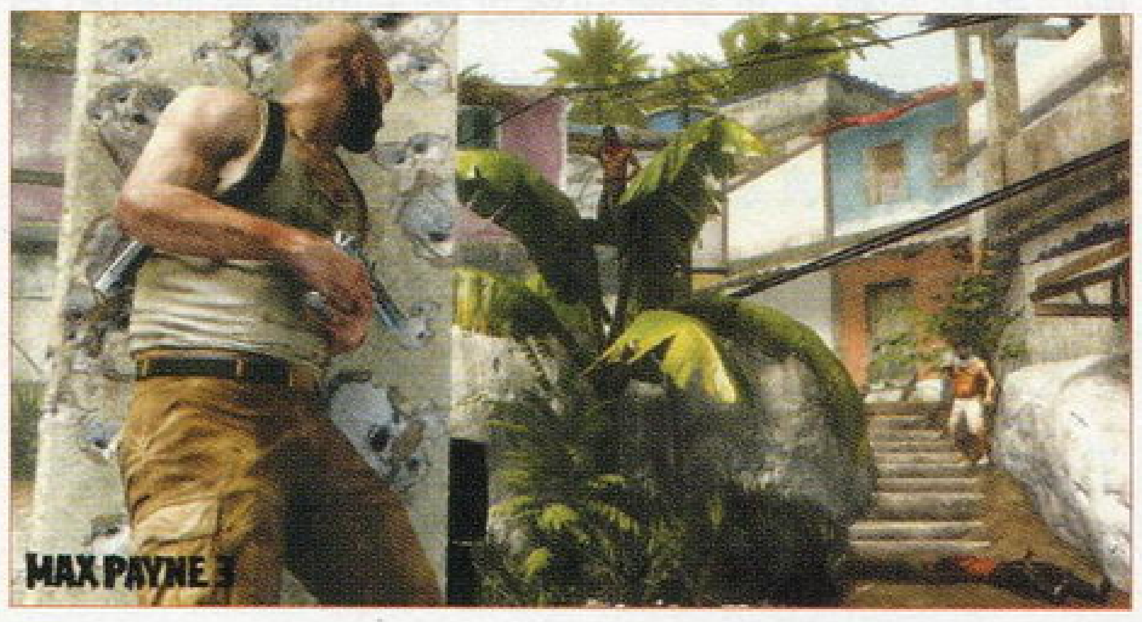
◀《波斯王子》电影版号称票房将超越《加勒比海盗》。

事件 EVENT 《GTA》发行商处境堪忧

由于本财年Take-Two没有《横行霸道》正统续作支撑业绩，而且多款游戏延期，其销售额难免大跌。Take-Two于12月3日提前透露其截至10月31日的上个财季销售额比原本预期的3.5～3.75亿美元降低了2500万美元，这个消息导致其股票遭到恐慌性抛售，几个小时内股价暴跌21%，次日股价继续下探，总跌幅超过了30%。

Take-Two首席执行官Ben Feder表示，棒球游戏《MLB 2K9》销量不佳是未能完成全年经营目标的主因。Take-Two预测下个财年总销售额可达10～11.2亿美元，预计将继续亏损3000～3500万美元。

Take-Two在公布财报的同时，也透露了多款新作动态。首先是原定于2009年冬季发售的《马克斯·佩恩3》(Max Payne 3)将会延期到2010年8～10月份发售。秋季发售的《边境之地》销量出色，续作已经在开发中。Take-Two董事局主席Strauss Zelnick表示："从各种迹象来看，它正在成为一个重要、长期的品牌。"



它会成为明年的头号大作，大家都喜欢《天降神兵》，觉得它很棒，但是当他们看到《致远星》的巨大飞跃……团队里的每个人都认为这是一个刺激得令人难以置信的游戏。

Spike游戏电视台的主持人Geoff Keighley最近透露，他已经看到了《光环 致远星》的实际游戏演示，其惊人质量可说是系列历史上的一次巨大飞跃。即将在Spike电视台首播的预告片将会是实际游戏画面，并非CG。



业界声音

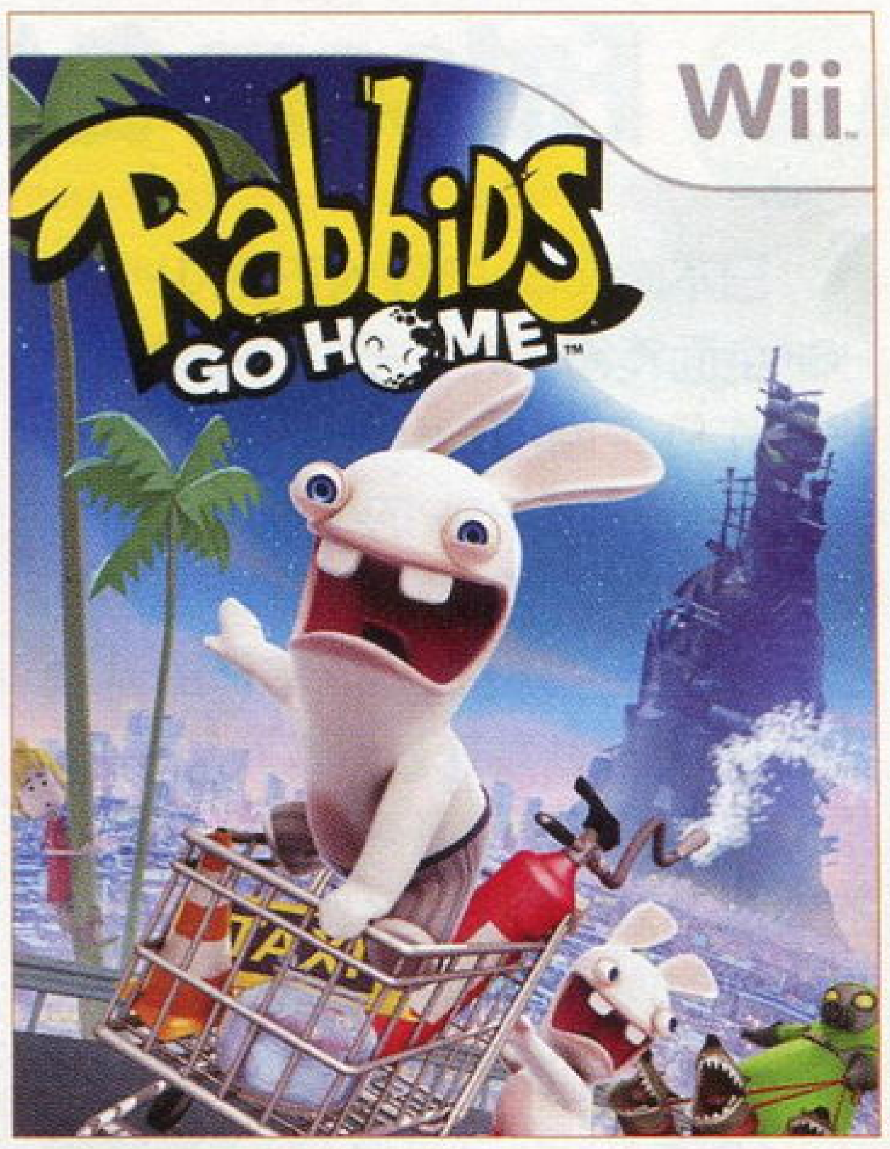
特报 SPECIAL Wii表现不佳，育碧转投高清体感

育碧首席执行官Yves Guillemot日前在面向投资者的电视电话会议中透露，上半财年育碧出现了7800万欧元的运营亏损，销售额也比去年同期大幅下降。Guillemot表示Wii游戏业务的急转直下以及产品发售档期的错误安排是此次亏损的主要原因。



育碧是最早全力支持Wii的第三方，《赤钢铁》和《疯兔危机》这两款Wii首发游戏销量都超过了百万套。但如今育碧的Wii游戏市场表现却令人失望。Guillemot说：“根据初期数据，《刺客信条II》将很有希望打破预期销售目标。但与之相比，我们的Wii游戏产品线的开局和市场前景却与之形成了鲜明的反差。”

由于在Wii的休闲游戏上投资失利，育碧目前正逐步转向PS3和X360的体感操作系统。Guillemot透露目前他们正在开发的PS3体感游戏有4～5款，而“初生计划”的游戏达到了10款之多。在这些游戏中大多是为各自的体感系统特点贴身打造的休闲游戏，其中70%为原创新作。不过他同时表示这只是暂时的计划，未来一年内根据业界局势的变化可能会随时改变。





软件 SOFTWARE 《刺客信条II》销量惊人，新章节公开

育碧曾于今年4月16日表示，《刺客信条》累计销量达到800万套。制作规模达前作3倍的《刺客信条II》现在看来也有巨大潜力。育碧宣布该作首周销量达160万套，比前作高32%。当然，能否延续前作的成功还要看是否可以保持长期热卖。为了保持《刺客信条II》的人气，育碧宣布将于明年1～2月份提供两个下载包，其中包含的新章节将会对正篇游戏中留下的谜团进行解释。这两个下载包的容量都超过1GB，除此之外可能还有一些小型下载内容陆续推出。

将于明年初提供的下载包分别名为“弗利之战(Battle of Forli)”和“名利之火(Bonfire of the Vanities)”，前者是以历史上的真实事件改编，与初代《刺客信条》有千丝万缕的联系，将会解释本作发生在意大利的原因。“名利之火”也是根据史实改编，可能是以佛罗伦萨市政广场焚烧艺术品和非宗教书籍的事件为背景，而且很有可能是发生在正篇中被封锁的佛罗伦萨部分区域。

INFO 新闻短波

《求生之路2》突破200万

Valve日前透露，X360和PC版《求生之路2》上市两个星期后总共卖掉了200万套，有望突破前作累计250万套的佳绩。

PSP go外接UMD光驱将诞生？

据英国媒体报道，罗技公司目前正在开发PSP go的外接UMD光驱，为那些无法在PSP go上享受自己的游戏收藏的玩家排除困扰。不过索尼与罗技均未有官方回应。

《寂静岭》制作人辞职



“《寂静岭》系列”作曲家山冈晃同时也是该系列的制作人，近日山冈晃本人确认他已经离开Konami。近年来“《寂静岭》系列”的处境每况愈下，这可能是山冈晃想要谋求其他发展机会的主要原因。

儿童玩家数量惊人

最近NPD的一份调查报告显示，82%的美国少年儿童是玩家。美国2～17岁的年龄层中，有5570万人玩游戏，其中12～14岁阶段是最活跃的玩家，平均每周玩10.6小时。随着年龄的增长玩游戏的时间逐渐减少。

Wii的女性大军

美国任天堂总裁雷吉最近在BMO资本市场会议中透露，在美国有1100万的女性家用机玩家，约为男性的三分之一。这些玩家都是平常游戏时间相当多的活跃用户。而在1100万的女性玩家中，有900万人是Wii用户，比例超过80%，X360占其中的11%，PS3占9%。

《雇佣兵》新作

不久前EA宣布将旗下的Pandemic工作室关闭，不过该工作室的几个代表作不会被放弃。近日EA工作室高级主管Nick Earl透露，《雇佣兵》最新作正在开发中，暂名为《Mercs Inc》。本作由EA洛杉矶工作室开发，团队中包括了部分Pandemic的核心成员。

SE制作FPS新作CG

Square Enix收购Eidos之后，开始进行优势资源的整合。CG动画制作实力在业内数一数二的SE将会为Eidos的FPS新作《杀出重围3》制作CG动画，Eidos蒙特利尔工作室的Stephane D'Astous表示这是SE与Eidos合并后的首个合作项目，SE制作的CG动画必将有出色的质量。

《潜龙谍影 和平行者》发售日



Konami宣布，备受关注的PSP大作《潜龙谍影 和平行者》将于2010年3月18日发售，美版将于5月25日发售。

《无名英雄》突破百万

SCE宣布PS3人气动作游戏《无名英雄》目前累计销量已经超过120万套。此前该作售价降低到40美元，这是它能保持畅销的主要原因。

《真・三国无双Online》发售日

Koei宣布PS3版《真・三国无双Online》将于2010年2月18日发售，定价为6090日元，限定版售价8190日元。



日本网络搜索热门词汇

日本谷歌最近发布了2009年搜索率上升最快关键词，其中有两个游戏名位居前10名。作为国民RPG的《勇者斗恶龙IX》赫然排名第一。令人意外的是，叫好不叫座的PS3游戏《恶魔之魂》也在该榜中排名第六。

《最终幻想XIII》的长度

《最终幻想XIII》导演鸟山求日前透露，该作的剧情长度超过了50个小时，一般来说一周目大约要60个小时。

《量子论》跨平台

Tecmo日前宣布原定PS3独占的动作射击游戏《量子论》将改为PS3/X360跨平台，两个版本将于2010年春季同时发售。

《新马Wii》创纪录

日本Enterbrain发布的数据显示，12月3日在日本发售的《新超级马里奥兄弟Wii》首周销量高达93.67万套，创造了日本Wii游戏的首周销量新纪录，超过之前的《任天堂全明星大乱斗X》(81.6万)。

《北斗无双》发售日

Koei宣布《北斗无双》将于2010年3月在日本发售，定价为8190日元。

PSP minis登陆PS3

来自零售商的传闻称，PSP的迷你游戏下载服务minis有望于近期面向PS3开放，并且PS3版将会提升分辨率。

《歌星》突破2000万

SCE伦敦工作室近日宣布“《歌星》系列”累计销量已经超过2000万套。

《古墓丽影》多人模式

水晶动力工作室最近开始为某“著名3A级大作系列”招聘多人游戏模式的设计师，虽然没有提到游戏名称，但近年来水晶动力制作的知名游戏只有《古墓丽影》，这很可能意味着传闻中的《古墓丽影》最新作将会有在线多人模式。



软件 SOFTWARE Falcom名作大乱斗，《伊苏》2款新作公布

日本Falcom的阵地正在从PC向PSP全面转移，除了多个《伊苏》PSP移植作外，目前Falcom正在为其FANS打造一个PSP的惊喜之作——融合《伊苏》与《空之轨迹》这两大系列的《伊苏VS空之轨迹》。本作的游戏类型是“对战型高速动作游戏”，具体来说就是结合两个系列诸多人气角色的对战游戏，可能与《异说 最终幻想》、《对决传说》等游戏类似。本作预定于2010年发售。

《伊苏VS空之轨迹》预计将会收录40人左右，可以通过联机进行1V1、2V2或者1V3的战斗，RPG中的武器、防具、特殊技、支援角色等概念一样不缺，并且会有丰富的收集要素与连协要素。本作的单人模式中每个人物都有各自的剧本。游戏使用的是《伊苏7》的引擎，除了对战外也会有RPG的探索要素，在地图上有可以破坏的障碍物和传送点。Falcom有意将本作打造成系列化作品。

除了这款对战型游戏外，Falcom还为《伊苏》迷们准备了另一款PSP移植游戏。Falcom宣布将于2010年4月22日推出《伊苏 菲尔佳娜之誓》的PSP移植版。本作将在原作基础上增加时间挑战模式，以最快的速度打倒BOSS们。游戏中30多名登场角色都将配上语音，剧情动画也实现全程语音。





■《伊苏 菲尔佳娜之誓》


■《伊苏VS空之轨迹》

现在还有日本人把“洋GAME”视为贬义词，我希望他们尝试一下，只要玩一遍，他们就会知道这是个误解。



Square Enix社长和田洋一最近在日本某电视台的采访中谈到了由其发行日版的《现代战争2》，他表示很多日本人抵触欧美游戏，是因为他们还不知道美式游戏已经进化到惊人的水平。

业界声音

从某种意义上来说，作为一款产品，《塞尔达传说 梅祖拉的面具》是任天堂的一个重大转折点。



任天堂社长岩田聪日前表示N64末期推出的《塞尔达传说 梅祖拉的面具》提出了“深邃、紧凑的游戏设计思想”，对后来整个任天堂的游戏设计方向产生了巨大的影响。

迈克尔和我一起创作了这游戏的旋律，而且以此为基础还诞生了《莫斯科的陌生人》。



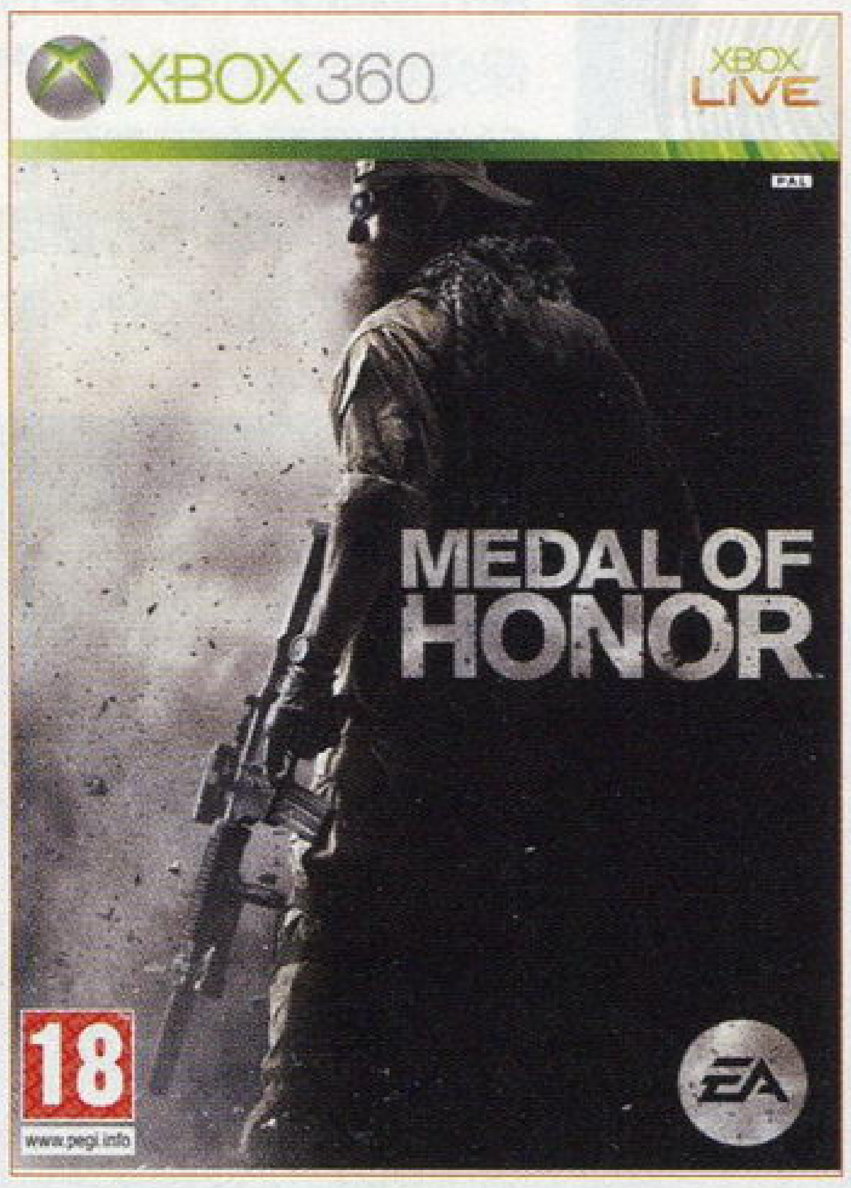
作曲家Brad Buxer最近谈到了一起陈年往事：1993年他和迈克尔·杰克逊一起为《索尼克3》创作了音乐，而且其中还有一段旋律衍生出了杰克逊的经典——《莫斯科的陌生人》。

业界声音

软件 SOFTWARE 走向现代战争！《荣誉勋章》打入阿富汗

《荣誉勋章》曾是家用机上最成功的主视角射击游戏系列，然而自从2002年其开发商2015公司闹分家，该系列开始走下坡路。另一方面，从2015公司脱离出来的22名员工成立了Infinity Ward，创造了《使命召唤》，这个同样以二战为主题的游戏系列逐渐取代了《荣誉勋章》，成为最受欢迎的军事题材主视角射击游戏系列。如今走向现代战争的《使命召唤》迎来全盛期，《荣誉勋章》却几乎被玩家遗忘。为了振兴这个曾经辉煌的系列，EA决定也改走现代战争之路。

《荣誉勋章》新作将会是系列的一次彻底再造，游戏标题就叫《荣誉勋章》(Medal of Honor)，代表了EA将该系列重头发展的决心。本作将于2010年秋季发售，对应平台为PS3、X360和PC。这将会是系列历史上第一次采用现代战争的题材，玩家将会扮演美国特种部队司令部的顶级精英队伍“Tier 1”特种部队的成员。EA表示其洛杉矶工作室一直在与这个真实存在的队伍合作，根据他们的亲身经历为基础创作本作的故事背景。EALA执行制作人Greg Goodrich在一份声明中强调了本作的真实性：“我们开始想到改造《荣誉勋章》时，首先想要保持其基于真实的系列特点以及对士兵的尊敬，同时将其带到现代战争舞台。”



《荣誉勋章》的单人游戏部分是由EALA制作，而多人模式则是由EA旗下的DICE工作室负责，这家以“《战地》系列”著称的公司对于多人网战可谓驾轻就熟。根据目前公布的初步资料，这款《荣誉勋章》将会发生在阿富汗东部，具体位置是在Tora Bora山中要塞的西南部。2001年Tier 1特种部队在那里差点就抓到了本·拉登。去年曾参与该战役的一位队员在CBS电视台的“60分钟”栏目中亲诉了战斗的经过。

软件 SOFTWARE 《莱顿教授与奇迹之假面》明年秋季登场

Level-5公司于11月25日在东京国际论坛召开《莱顿教授与魔神之笛》的制作完成发布会，邀请了1000多人参加，为游戏配音的知名声优如堀北真希、大泉洋、相武纱季等都上台进行了脱口秀。在发布会中公布了“《莱顿教授》系列”的未来发展计划，新三部曲的第二作也正式公开，该作定名为《莱顿教授与奇迹之假面》，预定于2010年秋季发售，对应机种仍然是NDS。



《莱顿教授与奇迹之假面》是以假面之力所创造的奇迹之街“蒙迪罗萨”为舞台，莱顿教授将会操纵能够实现持有者任何愿望的奇迹假面，与企图将奇迹之街毁灭的暗之道化师进行头脑对决，并最终发现奇迹之假面的真相。

Level-5社长日野晃博表示，《莱顿教授》的新系列除了游戏三部曲外，还包括两部电影版，一个是已经完成的《莱顿教授与永远的歌姬》，还有一个是已经在计划中，但并未最终确定的第二部电影版，预计将会在《奇迹之假面》发售后推出。

事件 EVENT 美空军大量采购PS3



据《信息周刊》报道，美国空军最近一口气购买了2200台超薄PS3，这批主机将会被运到纽约州的美国空军实验室，与那里已经购买的336台PS3一起组成计算机群，利用CELL处理器的强大性能完成运算和实验任务。据称今年6月，美国国防部为这个项目拨款200万美元，还有11万美元用于构建最初的计算机群。这个计算机群的用途是提高雷达照片的分辨率、加快航拍视频的解析速度等。

特报 PS Award颁奖礼召开，MHP2G三连胜！

从去年开始，索尼将每年一度的“PlayStation Award”改在12月3日举办——即PS的生日。今年12月3日在东京青山迎宾馆举办的“PlayStation Awards 2009”正值PS诞生15周年，可以说意义不凡。可惜在过去的一年里，日本上市的PS系大作不多，因此今年的获奖作品寥寥无几，场面冷清了许多。由于下载游戏正在成为一个重要趋势，今年PS大奖首次增设根据下载量评选的“PlayStation Store特别奖2009”。



PS Store特别奖2009

游戏名	发行商
垃圾箱	SCEJ
全民地底探险	IREM
葛城美里报道计划	NBGI
炸弹人Ultra	Hudson
战地1943	EA

PS Awards白金奖

游戏名	平台	发行商
怪物猎人携带版2nd G	PSP	Capcom

PS Awards黄金奖

游戏名	平台	发行商
如龙3	PS3	SEGA
生化危机5	PS3	Capcom
异说 最终幻想	PSP	EA

PS大奖中的白金奖是销量超过100万套的游戏，而这一年在日本发售的PS系新作中居然没有一款突破百万销量，好在去年获得了双白金奖的《怪物猎人携带版2nd G》今年凭借销量超过百万的廉价版让白金奖不至于出现空缺的尴尬局面。SCE社长平井一夫表示，《怪物猎人携带版2nd G》连续三年获奖，这是PS Award历史上前所未有的，证明了它对PS家族的重要意义。平井一夫还向在场业界人士介绍了美国“黑色星期五”期间PS系主机取得的辉煌成绩。

业界声音

微软只想让用户访问其能够收费的平台，这是他一直在追求的模式。

BBC电视台最近炮轰微软“唯利是图”，他们本来打算在Xbox LIVE上推出其网络节目点播服务iPlayer，但是微软要求只能向金会员提供，因此BBC决定只推出PS3、Wii和PC版，拒绝与微软合作。

要是我现在来任天堂应聘，十有八九会被拒之门外。



宫本茂近日表示他经常对岩田聪开玩笑说，如果几十年前任天堂的用人标准和现在一样严格，他八成会被刷掉，因为现在任天堂招的都是名牌大学的高材生。不过宫本茂也表示他对学历之外的真实才能非常重视，因此经常亲自进行人才选拔。

软件 《使命召唤》惊人销售额

由于《使命召唤 现代战争2》的大热销，“《使命召唤》系列”创造了多个令人目瞪口呆的销售记录。Activision于11月30日宣布，该系列累计销售额已经超过30亿美元！这个数字来自NPD、Chart-Track等独立市调公司，绝对权威可信。分析家认为，仅《现代战争2》的累计销售额就有望突破10亿美元，而且明年“《使命召唤》系列”的下载内容预计会创造1～1.4亿美元的收入。

SCENE 图说新闻



■死亡解码

这张看起来十分抽象的概念图据说来自《死亡空间2》，下方鬼画符般的杂乱图案据说是与各字母一一对等的，有一些耐心的玩家将其破译后发现那是一段话，翻译过来就是“噩梦已经过去，但不会就此结束”。

PS3在日本发售三年来的第一大作即将到来，日本游戏店正在像过节一样迎接这款巨作，像这两张照片中这样把整个货架都摆满《最终幻想XIII》的并不罕见，如今在秋叶原一带早已是《最终幻想XIII》的海洋。





■《最终幻想XIII》的世界



■《最终幻想XIII》欧版封面

这张图如果是在2008年7月之前发布，肯定会被网友们以“改图技术太差”为由而炮轰得体无完肤，但这个极为山寨化的封面设计确确实实将成为欧洲X360版《最终幻想XIII》的正式封面。我们不禁要问：明明有那么多华丽的海报，为何非要挑这张已经烂大街的图呢？



■Crytek神秘新作？



《孤岛危机》开发商Crytek公司美术指导Maciej Kuciara最近在网上发布了一批十分精美的概念图，这些图片题材多样，有忍者、维京战士、科幻、魔幻等，大多都让人无法与《孤岛危机》挂钩。Crytek正在尝试全新类型的游戏吗？



意欲何为的天降神兵

光环 3 天降神兵
Halo 3: ODST

■X360 ■Microsoft
■2009 年 9 月 22 日发售

对于众多"光环饭"来说，威武神勇的士官长几乎是惟一的英雄，他所向披靡战无不胜，在整个"光环"的世界中，他有着绝对的不可动摇的地位。但是，自《光环 3 天降神兵》之后，我想很多人应该会改变一些看法。

本作在开发之初，原本是作为《光环 3》的独立下载内容（Stand-Alone-Add-on）而存在的，但随着开发工作的进行，Bungie 发现这个附加内容已经越来越大，大到足以作为单独的游戏发售，于是乎制作小组干脆重新立项，并加入了更为丰富的故事与游戏内容，将本作作为系列历史上第一个外传性质的资料片而发售。那么这样一款系列首次不以士官长为主角的作品，在故事和系统各方面又有什么新的内容呢？

■自由开放的故事情节

没有了士官长，用任何一个角色来代替恐怕都难以获得光环饭的认同，所以本作的主角设定并不是一个人，而是一整个 ODST 小队。从一个连名字都没有的"菜鸟"开始，一直到巴克、米奇、罗密欧等人，开放性的故事线让玩家有机会以每个人的视角来审视这个故事。

游戏采用了类似倒叙和回忆的手法，自小队迫降在新蒙巴萨市后，以最后从迫降的猛烈震荡中苏醒的"菜鸟"（要不叫菜鸟呢）在城市中搜索队友的踪迹开始，将偌大的新蒙巴萨市分为十个不同的街区，玩家通过在这几个不同的街区中找到队友的线索物品，从而引发"回忆"起与之相关的队友各自不同的故事，这些故事或者是同时发生，或者是互相有所关联，但以怎样的顺序去展现这些故事，则完全取决于玩家发现这些线索物品的顺序。相比起系列一贯的线性剧情，本作在这方面可以说是一次重大突破，虽然从整个系统的角度来看，玩家的选择与安排依然是在有限的条件范围内，但至少可以让玩家在体验游戏的过程中，有着各自不同的感受，如同这支 ODST 小队的队员一样，从同一个出发点开始，经历不同的过程，最终又走到一起。

采用这种复合主角的设定方式，一方面是淡化"替代士官长"的感觉，另一方面也为以后系列的发展做了新的尝试。毕竟虽然士官长是牛叉哄哄，但在《光环》的世界里，值得书写的无名英雄实在太多了，游戏的二代就曾采用过"士官长 + 神风烈士"交叉并行的方式，而 Bungie 显然也不想把被称为"最强人类单兵战士"的 ODST 小队仅仅当作炮灰来处理。所以从本作的设定来看，在以后的系列作品里，也许我们会看到更多更丰富的角色设定，而我们的心目中也不会仅仅只有士官长一个人存在。（例如尚处在保密状态的《光环 致远星》中，就很有可能出现我们从未见过的角色。）

■大同小异的武器道具



按照游戏世界观的设定，由于作战能力与战斗装备上的差异，ODST 小队不可能人人都装备斯巴达战士的"无敌铠甲"，但他们的装备在普通士兵的级别里已经是最高等级的配备了。所以在游戏中我们可以看到 ODST 队员的作战服在受到攻击后依然可以自动回复，只是速度稍慢一点而已，但是血肉之躯则无法像斯巴达战士那样自行回复，必须通过急救包来恢复体力，这也是区别于士官长的最大不同。另外，在近身肉搏的力量、跳跃能力的高度以及武器后座力的控制方面，ODST 队员也不如士官长那么威猛。

游戏在武器方面也做了此消彼长的设定，例如 ODST 队员可携带的手雷数量要比士官长多一些，在面对群体敌人的时候能够多那么一点优势，但是却失去了帅气无比的双持武器的设定，使得武器威力方面略有下降。此外，由于 ODST 队员没有（不够资格？）装备可自动响应的感应雷达，在预备作战方面就可能会不断陷入突发冲突的困惑中，所以给他们准备的是（我认为比士官长还要强的）一套可自动辨识敌我、关键物品以及提供地图和目标路径标注的 VISR 系统，尤其是在黑暗的情况下，这套系统可谓是加强型的夜视仪，不仅能正确分辨敌我，还能提供宛如白昼的视觉增强效果，但是反之，在白天开启这套系统等于是闪瞎了自己的眼睛。

■强调合作的多人连线

《光环 3》的多人对战自发售至今仍然是 Xbox LIVE 排名前三位的作品，其精致的系统设定以及变化无穷的对战过程让众多"光环饭"津津乐道，本作发售的双碟版中，就有一张碟包含了所有《光环 3》多人对战地图以及最新的对战系统文件，除了有之前发售的所有地图扩展包之外，还有四张最新的地图，让玩家惊喜不已。作为一部外传性质的资料片，本作选择了另辟蹊径的方式，发展出了自己的多人模式——枪林弹雨（Fire Fight）。

这个模式与《战争机器 2》的遭遇战模式有些类似，游戏地图直接从剧情地图中截取部分场景，其意大概是让玩家继续在剧情中意犹未尽的战斗吧。随着敌人攻击波数的增加，不利于玩家的限制条件也越来越多，难度自然是越来越大，想要达到标准的 20W 分的成绩，最好的办法还是与队友进行合作。



所谓协同作战，自然讲究队友之间的默契配合。初玩上去，感觉好像己方一直处于守势，但慢慢的玩下去就会发现，实际上也可以变被动为主动，在敌人攻到自己鼻子底下前，用先发制人的方式将敌人消灭，这就需要团队之间的整体移动作战。而某些不利于守势的地图，更需要队友之间保持合适的距离，利用场地里的障碍物，在移动中互相配合，消灭围攻的敌人。

这种以防守为主的多人合作模式，在最近两年的射击游戏中特别流行，除了刚才提到的《战争机器 2》的遭遇战模式，还有在《使命召唤 战火世界》中的纳粹丧尸模式，而本作也是借鉴了这种流行的游戏方式，把之前强调的"人与人之间的对抗"，过渡到"人与人之间的配合"的层面上来，加强了合作性，这也是这种游戏方式受到欢迎的重要原因。

■杂七杂八的一些碎语

玩家间有句话形容"《光环》系列"，叫做"无法否认的作品"，这句话无疑是对这个系列最好的褒奖。但是这句话的背面，似乎还有着一层略带无奈的语气。

在主视点射击游戏登陆家用机平台的那段岁月里，由于操作上的天生缺憾，这个类型在家用机上一直都不太受待见，而《光环》则利用大瞄准框和辅助瞄准等设定一举让这个类型的游戏在家用机上翻身做主人，这个系列也成为一代经典。

但是当主视点游戏发展到现在，"《光环》系列"的游戏方式还能不能适应这个时代的发展，相信每个玩家心中应该有自己的看法，我在这里提出这个问题，并不是想引发无谓的争吵，因为我知道，当 Bungie 小组看到 Xbox LIVE 对战排行榜的宝座被《使命召唤 现代战争 2》夺去的时候，他们也一定在反省。毕竟这个系列走到今天已经超过十年了，十年如一日，对于一个系列来说是无可比拟的成绩，但我希望不要成为一个系列的累赘。



Wii，强弩之末 还是修养生息？

星夜视点

自从Wii发售的那天起，任天堂在不断地提高产量，但每次产量的增长幅度都赶不上市场需求量的提高，一个发售了3年的主机仍然会在非旺季时缺货，这是多么令人眼红的奇迹。2009年春季之后，持续增产的Wii终于满足了庞大的市场需求量，然而Wii的销量却在产量达到历史新高的同时突然急转直下，销量的下跌速度让所有人都大跌眼镜，刚刚解决产能问题的Wii极具讽刺性地开始大幅减产，任天堂的合作伙伴们还没来得及享受订单增加的利益，就因为任天堂突然撤走订单而遭到利润腰斩。根据此前任天堂将Wii的全年销售目标从2600万台下调到2000万台的声明判断，此次Wii减产幅度至少达2成。

今年上半年Wii的销量大幅下跌了将近一半，那时任天堂还可以将原因归咎为"上半年缺乏大作"，与去年同期《任天堂全明星大乱斗X》、《马里奥赛车Wii》、《Wii Fit》等超大作交相辉映的盛况相比，今年几乎断档的上半年Wii销量下跌是可以理解的，不过将近一半的跌幅完全超出了任天堂的预期。岩田聪开始相信Wii失势的原因不仅是因为缺乏大作，价格因素、经济危机以及新鲜感的消失都是Wii销售乏力的重要原因。从夏季开始，任天堂对Wii进行了一系列的市场刺激，从《Wii Sports 运动胜地》、《怪物猎人3 tri》、《Wii Fit Plus》等众多超大作的陆续上市，到全球降价2成，几个月来Wii屡出重拳，战略推广力度超过了以往的任何一个时期，游戏阵容也远远超过了去年末《Wii Music》、《动物之森 城市人》等销量并不理想的几个主打游戏，但Wii的销量仍比去年同期大幅下降。显然，"大作不足"已经不能当作借口，问题的根源恐怕还是出在"新鲜感流失"——这也是岩田聪最担忧的地方。

Wii发售后不久，"体感操作的新鲜度能持续多久"便成为业界热议的话题，Wii用不断提高的销量屡次令对其看空的人们哑口无言，而就在所有人都相信Wii已经坐上头把交椅之时，却突然出现销量雪崩。与此同时，第三方在Wii游戏的投资方面铩羽而归的消息不断传来，日本第三方几乎全灭，就连任天堂与Capcom合力大规模宣传的《怪物猎人3 tri》都远未达到销量目标，首批百万套出货卖了4个月都没有卖完。除了《怪物猎人G》和《怪物猎人3 tri》之外，2009年前11个月日本就没有销量超过10万套的Wii游戏，销量5万以上的都屈指可数。Wii的主机销量长期落后于PS3，即使是降价之后也没有扭转局面。在欧美，Wii的处境也不理想，最初在Wii上捞了不少好处的一些第三方发现他们的Wii游戏销量正在以令人恐惧的速度下降。曾在Wii上成功推出多个休闲游戏系列的育碧开始抱怨Wii拖累了他们的总体业绩，EA首席执行官也公开表示Wii让他们"感到失望"。

有道是破船还有三斤钉，更何况Wii目前还谈不上是"破船"。虽然销量大跌，但是由于根基雄厚，在这个年末商季里，Wii仍然是最畅销的家用机。夏季开始陆续上市的几款大作雄风依旧，《Wii Sports 运动胜地》销量已经超过700万套，《Wii Fit Plus》超过350万。近期火热上市的《新超级马里奥兄弟Wii》日本首周销量逼近百万，全球销量轻松突破200万，"与《现代战争2》一较高下"的宣言并非信口开河，虽然可能无法达到《现代战争2》双机种的总销量，但是若以单个机种比较，无论是X360还是PS3版可能都无法打败《新超级马里奥兄弟Wii》。任天堂的大作销量总是比对手高出几个量级，这是任天堂基础扎实的表现，短期内Wii全球领先的地位仍然是不可逆转的。不过这些游戏的畅销也不能证明Wii为玩家重新带来了新鲜感。《Wii Sports 运动胜地》的畅销是因为它是MotionPlus的同捆游戏，是改善Wii游戏体验的必备产品；《Wii Fit Plus》畅销是因为它的售价只要20美元；而《新超级马里奥兄弟Wii》的热销与体感操作无关。

岩田聪说，人气一旦流失就很难恢复。由于大批劣质游戏破坏了Wii的声誉，目前任天堂需要有革命性的新作或新操作外设重新聚敛人气。2009年的销量大跌是代表着强弩之末，还是急速狂奔之后的休养生息？如今的Wii正等待一个新的转折点。

生命力感应器

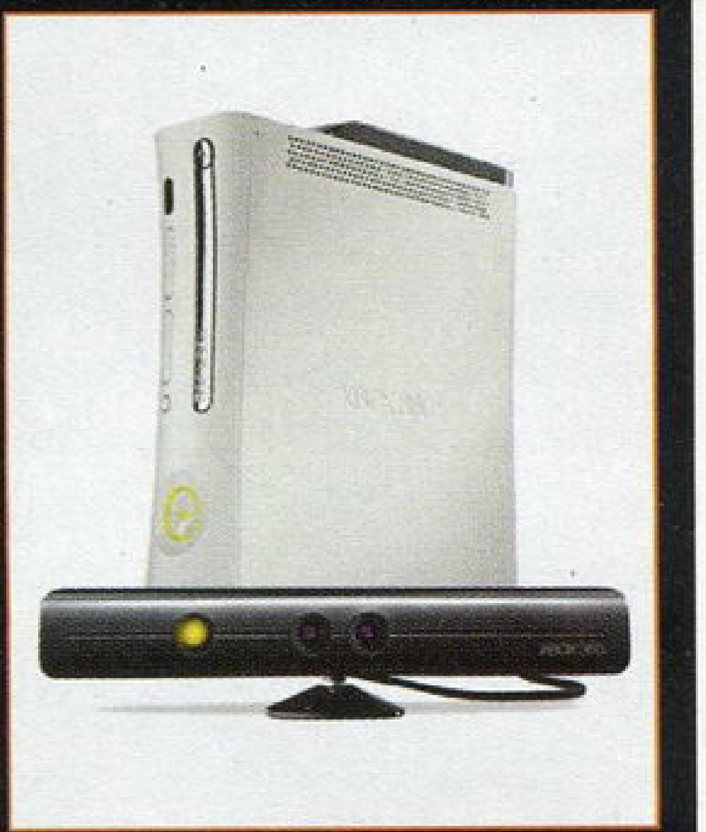
今年E3展中惊鸿一瞥的"生命力感应器"也许是岩田聪正在期待的转折点。新玩法才能带来新鲜感，虽然只是一个很不起眼的小指套，善于化腐朽为神奇的任天堂在它的身上寄托了很大的希望。岩田聪在多个面向投资者的会议中强调了"生命力感应器"的重要性，并且表示会在明年E3展中公布详情。不过如此一来就意味着它的发售时间至少要等到夏季或者秋季，目前看来，明年上半年Wii的游戏阵容似乎也会十分薄弱。

PS3的崛起



本财年PS3可能仍然会给索尼造成数额不小的损失，不过索尼总算渐渐走出了阴霾。超薄版PS3的崛起再次证明了价格在主机战争中的重要性，100美元的降价幅度完全扭转了PS3的命运，它不仅一举超越X360，而且与Wii之间的差距也在不断缩小。索尼原本就预料到PS3会先苦后甜，虽然好日子来得晚了一些，不过总算是有了守得云开见月明的这么一天。感恩节当周PS3的全球销量超过75万，这已经接近于当年PS2高峰期的销量水平。主机售价继续下降与软件质量不断提高是今后的必然趋势，这会让PS3对玩家的吸引力不断提高。明年春季PS3就有包括《GT赛车5》、《战神III》在内的强大游戏阵容，由于同期已知的X360与Wii游戏阵容都相对较弱，看来PS3的上升势头还将持续。

X360的困境



过去微软公布X360的销售数字时，总是会和PS3比较一番，今年微软却不再与对手做比较——虽然尚未有官方权威数据，但是2009年感恩节期间X360销量垫底几乎是可以确定的事实。X360销量大幅落后于PS3，归根到底是因为舍不得降价。微软以相同价位将60GB版升级到精英版，又出台了限期现金返还、赠送游戏等措施，不过都没有直接降价来得实在。微软似乎并不在意今年的胜败，从几位高层最近在主流媒体中频繁提到"初生计划"的动向来看，微软已经把希望都押在2010年秋季上市的这套体感操作系统上。也许那时就是X360的降价时间。

ACE 飞行员的牢骚

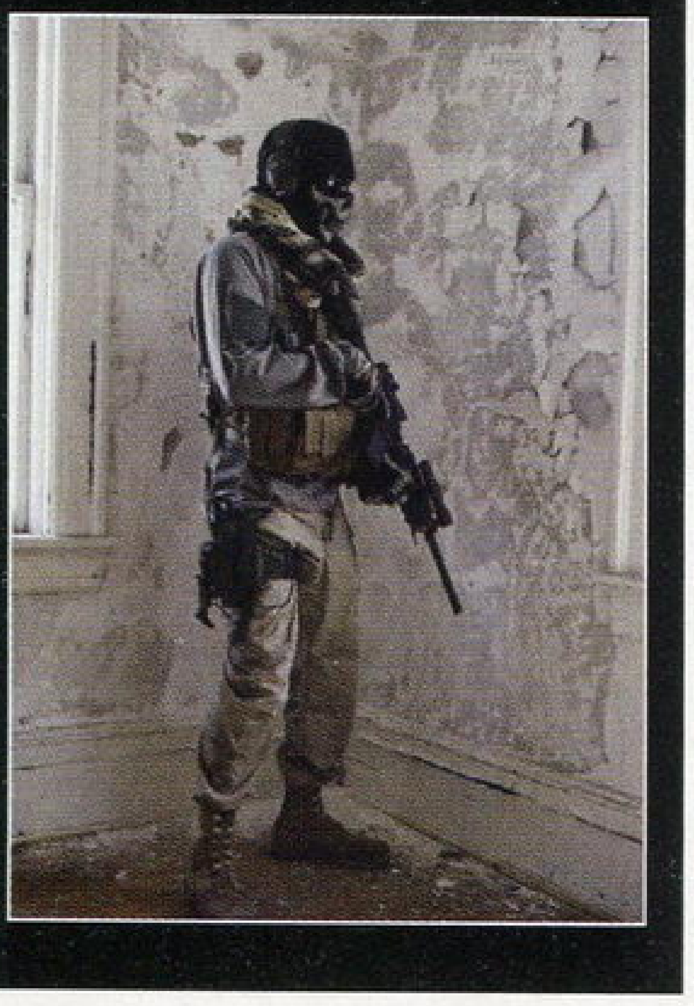
■郁闷

常年一格，偶尔两格，自己搜索配对几乎没看到过三格，四格只是传说……这就是我凄惨的网络环境。虽然本人已经是 4M ADSL，虽然《MW2》这次已经对网络进行了大幅优化，然而还是逃不过一格信号的命运。一格信号确实可以玩，大多数情况下能够流畅的进行游戏，不过郁闷之处就在于每次与敌人针锋相对时那瞬间的延迟，让我已经送上了两千多条性命。其实这样的痛楚在广大国内《MW2》玩家中非常普遍，现在再看到“死亡回放”中自己傻呆呆地朝着无人区开枪的画面，已经不再怎么抱怨了。不过每天晚上都会被短暂的郁闷感侵袭几次。



■困惑

Okay，为了好点的信号，那就找国内的玩家组队网战吧，结果却带来了困惑。前段时间和LU战队的玩家们打了几盘，那信号确实好多了，基本都有三格，真是舒坦。本以为这样就可以大刀阔斧的进步了，没想到还不如一格信号。LU 战队中有几员猛将，其中就包括本刊的脆薯条同学，他们那水平比我强了不是一两个档次。和他们分到一队，“粮食”几乎都被抢光了，和他们成为对手，基本遇见就是死路一条。引申一下《少林足球》里面的经典段落，我想说：“你们不要闹了，让我好好玩几盘不行吗？”此时我困惑了，难道不是因为信号问题，而是我技不如人？如果大家有答案请不要告诉我，谢谢啊！





自从《MW2》（《现代战争 2》）发售后，只要晚上时间允许，我都用PS3进行网战，不知不觉已经过去了近1个月的光阴。第二天中午和各位同事吃饭，谈论得最多话题基本也就是昨晚的战报。为了迎接《MW2》的到来，我还特地将家中原来的 2M 电信 ADSL，换成了现在的 4M ADSL，妄图在这块虚拟的战场中找点做“兰博”的成就感。让我来谈谈对网战的感受，那就是一部饱含着郁闷、困惑、心酸甚至影响家庭和睦的血泪史……

我进入了 Wasteland。这块地图是一片大草地，只在四周有稀疏的掩体。场地中心十字形壕沟成为了交战的热点区域。战斗开始一分钟还没觉得异常，随着我方比分的落后，我看了一下队员列表——一帮没义气的东西，现在我方居然就剩下我和一个11级的新人，都是一格信号在死撑，估计其他人感觉信号不行就都退了。对方6人开始对我们展开了虐杀行动。只见本局第一架直升机来了，打得我们是抱头鼠窜。队友就在我前方倒下了，我捡起他遗体旁的火箭筒准备干掉这架直升机……

“为什么你总在我瞄准的时候就在我面前晃来晃去呢？”我又一次不耐烦对着我老婆嚷到。

“你自己技不如人，就不要找理由好不好！”老婆鄙视了我。

“刚才明明是我先开的枪，你看嘛，怎么就被他打死了……”我忍不住又在发这种无意义的牢骚。

“信号不好就不要打啦！”

“把你电视的声音开小点，我要看晚间新闻啦。”在卧室的老婆又嫌我的《MW2》声音吵了。



自从有了《MW2》，以上这些对话几乎每天晚上都会重复。为了玩个游戏，我已经和我老婆吵了几次，有几次还蛮严重呢！后来和已婚朋友沟通了一下心得，最后结论：天下的女人都一样，见不得你一个人快活，如果你一个人快活，她们就不舒服！最后我郑重决定，为了家庭的和睦，尽量克制自己每天少玩几盘《MW2》网战。

以前不太理解“痛并快乐着”的含义，或许像我这样玩《MW2》的人就属于“痛并快乐着”的状态吧。《MW2》的网战可以说是当今主视角射击游戏的最高形态。开发公司 IW 充分完善了 4 代网战的系统，并且将各种刺激玩家长时间游戏的元素大大强化，让玩家在网战中不断的获得各种成就感。联机主菜单中，同时在线的好友战绩还会以滚动条的形式出现在屏幕下方，所有好友的战绩那是明明白白的摆在统计栏中。高度粘连性进一步带动着你继续投入到游戏中。虽然我在网战中胜少负多，但游戏的体验始终充满了刺激和乐趣。相信只要喜欢主视角射击游戏的玩家，都会被《MW2》网战瞬间征服。



前段时间，互联网上公布了一个中国内地电影票房历史排行榜（截止至 11 月 29 日），其中排名前十的电影中，除了 1998 年的《泰坦尼克》和 2002 年的《英雄》外，其余的影片都是近三年上映的大片，尤其是在今年上映的《变形金刚 2》（4.3 亿元）、《建国大业》（4.19亿元）和仍在上映中的《2012》（3.51 亿元）以摧枯拉朽之势将这份历史排行翻了个底朝天。这样的票房成绩除了证明这些电影受欢迎的程度外，最重要的是证明了现在的中国内地电影市场，光靠票房收入就足以达到单部影片接近 5 亿元的成绩。换句话说，就是这个市场的票房上限，已经由以前一两个亿，上升至接近5亿元的新高度，这不仅仅是某部影片值得庆贺，整个中国电影业都值得为此事开香槟。

同样，在 11 月 10 日发卖的《现代战争 2》首日仅在美国、英国和加拿大的销售额即达到了惊人的 3.1 亿美元，光是这个成绩就已经打平了当年《横行霸道 IV》的全球首日销售记录，而首周全球销售额更是达到了惊人的 5.5 亿美元，这在包括电影、唱片等在内的整个娱乐业里都是一个新高。两年前我们还曾经为《光环 3》的首发成绩打破《蜘蛛侠 3》的首映记录而欢欣鼓舞，如今我们已经站在了整个娱乐行业的顶峰。在经济危机席卷全球的今日，许多传统行业都不约而同地在走下坡路，在与民生相关的休闲娱乐行业里面，旅游业遭受重创，再加上 H1N1 流感的全球泛滥更是雪上加霜，所以蜗居在家的人们选择了更加快速更加简单的娱乐方式，家用游戏因此得益。

随着次世代游戏开发成本的逐渐提高，整个游戏业格局的走向也似乎在重复当年好莱坞电影业的道路。如今的好莱坞基本被“八大家”所把持，一部电影大片的成本动辄数千万甚至上亿美元，甚者如最近詹姆士·卡梅隆新片《Avatar》（国内译名《阿凡达》）的制作成本高达 3 亿美元，刷新了电影史的最贵成本电影记录，如此大手笔甚至要制作公司20世纪福克斯联合多家影厂与投资方才敢承担得起。而一部游戏的制作成本也在不断提升，《横行霸道 IV》的制作成本就高达1亿美元，这还不包括微软为购买独占资料片而投入的 5000 万美元，而《现代战争 2》的总预算更是达到了惊人的 2 亿美元（其中包括广告费用等），这已经不亚于任何一部电影大片的投资。游戏制作成本的提高让游戏业的势力慢慢向几个实力强大的公司聚拢，更多的中小企业转化为出售创意甚至是将自己卖给这些游戏业巨头才能生存，这与当年电影业的合并与重组何其相似？

相信在某一日，游戏这种娱乐方式一定会成为如今天的电影、唱片那样般普及，而我们所期待的如《2012》般华丽视觉效果的游戏大作也会在那个时候出现。



诺基亚 N97 mini，诺基亚 N97i

轻松3G·随“触”可得

精彩应用 马上下载

从傻瓜相机到全自动家电再到智能终端，科技的神奇让操控化繁为简。为您创造轻松、高效、便捷的享乐生活。
面对一触即发的3G时代，您和您的手机准备好了吗？
通过诺基亚3G终端下载互联精灵，轻松便捷畅享3G精彩，一切就是如此简单！

轻松3G 社交网络随时聊
有诺基亚3G手机陪我，从此不寂寞，“人人”都在线！在网络社交平台上迅速结交好友、随时随地传情达意，自由自在畅快沟通！

轻松3G 新鲜视频随身看
3G时代让视频分享零时差。随心搜索、浏览、上传、转载，用诺基亚3G手机看优酷视频，影音身临其境，精彩转瞬即享！

轻松3G 手机杂志随心翻
诺基亚3G手机随身，新鲜趣闻少不了。随时随地“翻”看VIVA炫彩手机杂志，时尚、体育、旅游、健康、生活等新鲜资讯，近600本杂志在手，尝鲜就现在！

轻松3G 娱乐头条随意享
玩转娱乐潮头，诺基亚3G手机同步新浪网娱乐版块，娱乐界劲爆新闻、潮流前沿的热辣资讯，第一手的娱乐猛料，你就是娱乐达人！

轻松3G 劲爆游戏随便玩
玩的就是劲爆！用诺基亚3G手机畅玩“打砖块2”、“孢子生命起源”、“雷曼游戏”、“X战警”等多款火爆手机游戏，单机玩刺激，联机炫胜利，一样畅快玩到爆！

轻松3G 生活指南随处得
玩主互联精灵，让你搜罗每座城市吃喝玩乐等全方位信息，成为都市时尚新贵，轻松晋级圈中焦点、变身生活资讯潮人。

轻松3G 音乐酷浪随我听
海量原创音乐，随行随畅听！诺基亚3G手机同步A8音乐平台，火爆原创音乐汇，超50000首音乐任你赏，潮乐派对全天候！

轻松3G 中文好书随我看
“字”恋新看点！用诺基亚3G手机上“起点中文网”，电子书库，武侠、都市、言情、历史、悬幻、军事、游戏……无所不包，数万本精彩好书，要你好看！

轻松体验更多3G应用软件，就在诺基亚ovi商店(试用版)！



Nokia N97 mini

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 11 月 16 日～2009 年 11 月 22 日

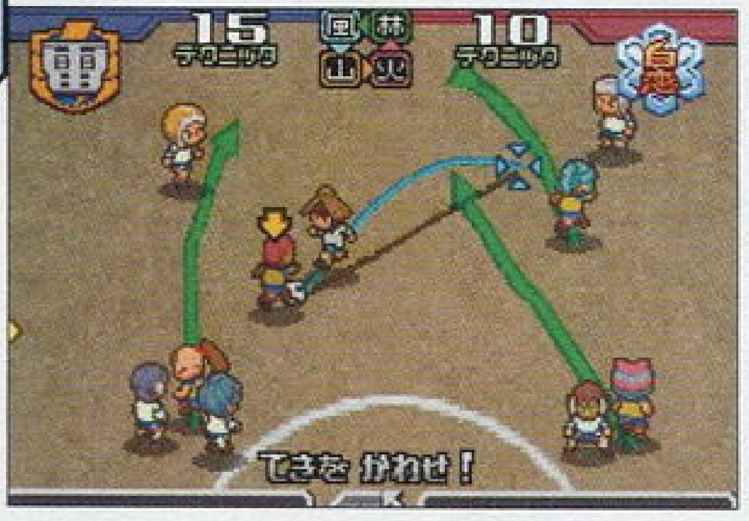
排名	游戏	发售信息	销量	机种
↑ 1	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 55361 套 ◆累计 3035815 套	NDS
↑ 2	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 49308 套 ◆累计 1688695 套	NDS
↑ 3	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 42832 套 ◆累计 945951 套	Wii

4 闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 NDS

上周 7 位

イナズマイレブン 2～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード

■Level–5 ■2009 年 10 月 1 日发售■角色扮演■4800 日元



以双版本发售的本作上榜一个多月仍然处在榜单比较靠前的位置。其中除了游戏本身已经相当丰富的收集要素外，官方从 11 月 4 日开始提供的下载特典也是保持玩家新鲜感的主要原因，而且从明年初开始官方还会组织大型的联机对战比赛，大大刺激所有 FANS 的挑战欲望。

本周：**28 734** 套　累计：**635 478** 套

5 太鼓之达人 Wii 咚咚和二代目！ Wii

NEW

太鼓の达人 Wii ドドーンと 2 代目！

■NBGI ■2009 年 11 月 19 日发售■音乐■4800 日元



本作支持传统手柄或专用周边等多种操作方式，而紧跟潮流的选曲是吸引玩家的最大卖点，像《对决传说》、《勇者斗恶龙 IX》等下半年大作中的乐曲都有收录。将 NDS 中的“BOSS 战”、“换装”、“每日挑战”等要素引入同样让 FANS 倍感亲切。

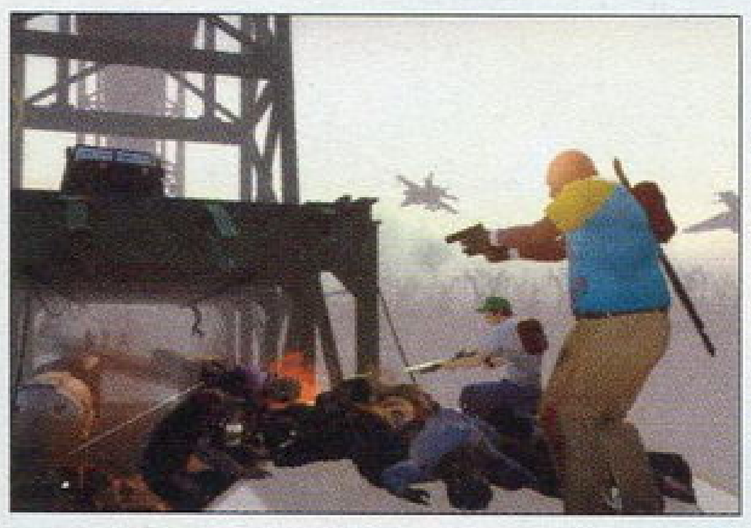
本周：**28 282** 套　累计：**28 282** 套

6 求生之路 2 X360

NEW

レフト 4 デッド 2

■EA ■2009 年 11 月 19 日发售■主视角射击■7200 日元



本作延续了前作血腥暴力的主题，无论玩家是扮演人类还是僵尸，都能通过各种新增的武器和能力体验那种虐杀对手的快感。每次随机改变的敌人、道具等配置使玩家反复游戏也不会感到枯燥，对自己有信心的玩家甚至还可以试着挑战更高难度的“写实模式”。

本周：**27 507** 套　累计：**27 507** 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
↓ 7	世界足球 胜利十一人 2010 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	■2009 年 11 月 5 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 24425 套 ◆累计 291402 套	PS3
↓ 8	J 联盟创造球会 6 Pride of J J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	■2009 年 11 月 12 日发售 ■SEGA ■体育	◆本周 23842 套 ◆累计 108808 套	PSP
↑ 9	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 マリオ＆ソニック AT バンクーバーオリンピック	■2009 年 11 月 5 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 23420 套 ◆累计 48960 套	Wii
↓ 10	龙珠 猛烈冲击 ドラゴンボール レイジングブラスト	■2009 年 11 月 12 日发售 ■NBGI ■格斗	◆本周 16862 套 ◆累计 74834 套	PS3

本周上榜的新作中，《求生之路 2》的出现估计让很多人都会感到意外，毕竟在分级制度相对严格的日本游戏市场，一款定位“Z”级的游戏几乎就没有打入过榜单前十的先例。硬件方面，19 日发售的 NDSi LL 在两天之内就创造了约 10.1 万的销售成绩，虽然和 NDSi 两天 17.2 万的数字相比还是有一定差距，但是这已经足以说明任天堂在拓展日本中老年游戏市场上获得了巨大的成功，为年末商战获得更好的成绩打下了基础。

2009 年 11 月 23 日～2009 年 11 月 29 日

1 莱顿教授与魔神之笛 NDS

NEW

レイトン教授と魔神の笛

■Level–5 ■2009 年 11 月 26 日发售■文字冒险■4800 日元



系列最新作保留了以各种增长智力的谜题为基础，将文字和冒险游戏的要素融入其中的优良传统，辅以曲折、感人的剧情再次让所有 FANS 体验了一场不同寻常的异域冒险。新增的迷你游戏和“RPG 模式”是让人乐此不疲的地方，能否完成所有的挑战就要看你的耐力与决心了。

本周：**306 473** 套　累计：**306 473** 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
→ 2	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 58821 套 ◆累计 1747516 套	NDS
↓ 3	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 54571 套 ◆累计 3090386 套	NDS

4 Wii Fit Plus Wii

NEW

Wii フィット プラス

■Nintendo ■2009 年 10 月 1 日发售■体育■2000 日元



游戏最让人着迷的地方就是可以制定不同的健身计划，即便是工作繁忙的上班族也能很好地将空余时间利用起来，达到锻炼身体，释放压力的效果。和前作单人游戏比起来，新作中加入了多人训练的课程，难怪在发售仅两个月后就已经逼近百万的累计销量。

本周：**46 690** 套　累计：**992 641** 套

5 桃太郎电铁 2010 战国・维新英雄大集合之卷 Wii

NEW

桃太郎电铁 2010 战国・维新のヒーロー大集合！の卷

■Hudson ■2009 年 11 月 26 日发售■桌面棋牌■5800 日元



游戏以明治维新的历史背景为舞台，不但像大久保利通、丰臣秀吉等历史人物会悉数登场，车站和卡片的大幅增加也使游戏的乐趣再次提升。系列传统的竞赛模式首次支持 Wi–Fi 网络，因此玩家可以与素不相识的人展开激烈对战，结识更多志同道合的朋友。

本周：**44 394** 套　累计：**44 394** 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
↓ 6	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Level–5 ■角色扮演	◆本周 28038 套 ◆累计 663516 套	NDS
→ 7	世界足球 胜利十一人 2010 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	■2009 年 11 月 5 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 20366 套 ◆累计 311768 套	PS3
↑ 8	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 マリオ＆ソニック AT バンクーバーオリンピック	■2009 年 11 月 5 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 18513 套 ◆累计 67473 套	Wii
↑ 9	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 17255 套 ◆累计 1277489 套？	Wii
↓ 10	太鼓之达人 Wii 咚咚和二代目！ 太鼓の达人 Wii ドドーンと 2 代目！	■2009 年 11 月 19 日发售 ■NBGI ■音乐	◆本周 16342 套 ◆累计 44624 套	Wii

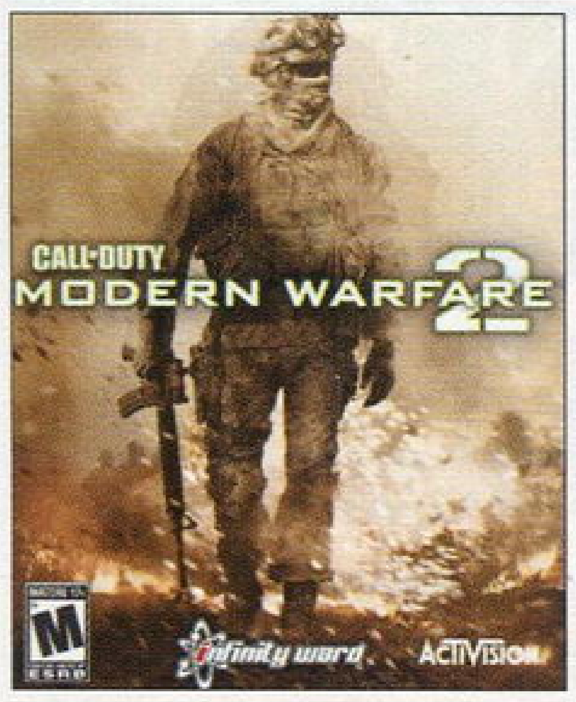
有了前三部作品所累积的人气，“《莱顿教授》第二季”的首部作品也赢得了开门红，使所有 FANS 都对即将于 12 月 19 日上映的剧场版动画充满期待。而位居第二的《朋友聚集》则是今年任天堂原创游戏的一匹黑马，如果照目前的形势发展下去，它很有可能在年内突破 200 万的销量，在年度销量百强中同样能够拿下非常靠前的名次。硬件方面，受年末大作即将推出的影响，Wii 和 PS3 的周销量都较上周增加一万有余。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 11 月 8 日～2009 年 11 月 14 日



1 使命召唤 现代战争 2 X360

Call of Duty:Modern Warfare 2

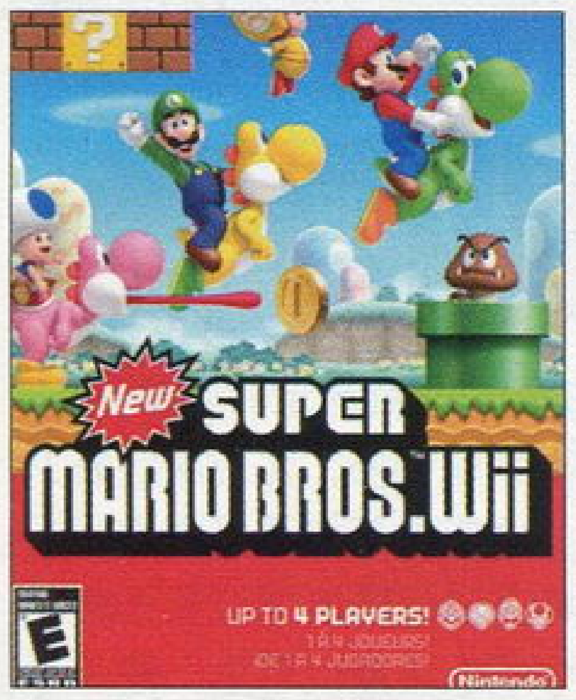
■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售■主视角射击■上周排位：–

本作再次将“现代战争”的魅力进行了升华，逼真的临场感与气势磅礴的场面会让你情不自禁地投入到激烈的战役中去，并且直到通关都丝毫没有冷场的地方。网络联机是延长游戏生命的主要原因，五花八门的模式和玩法才是“与人斗，其乐无穷”的最高境界。

本周：3 286 959 套　累计：3 286 959 套

排名	游戏名称	厂商 / 发售日 / 类型 / 上周排位	销量	机种
2	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 1645966 套 ◆累计 1645966 套	PS3
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 126106 套 ◆累计 798702 套	Wii
4	龙之世纪 起源 Dragon Age:Origins	■ EA ■ 2009 年 11 月 3 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 119275 套 ◆累计 338430 套	X360
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 111603 套 ◆累计 2528723 套	Wii
6	极限竞速 3 Forza Motorsport 3	■ Microsoft ■ 2009 年 10 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：3	◆本周 108864 套 ◆累计 483904 套	X360
7	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 88447 套 ◆累计 7948264 套	Wii
8	边境之地 Borderlands	■ 2K Games ■ 2009 年 10 月 20 日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 74696 套 ◆累计 498319 套	X360
9	光环 3 神兵天降 Halo 3:ODST	■ Microsoft ■ 2009 年 9 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 55147 套 ◆累计 2405297 套	X360
10	龙之世纪 起源 Dragon Age:Origins	■ EA ■ 2009 年 11 月 3 日发售 ■角色扮演■上周排位：5	◆本周 52667 套 ◆累计 154367 套	PS3

2009 年 11 月 15 日～2009 年 11 月 21 日



1 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New Super Mario Bros. Wii

■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 15 日发售■平台动作■上周排位：–

如果你不能叫上几个好友共同闯关，那游戏本身的乐趣就会大大折扣，因为只有在多人模式中你才能真正体验到这款游戏的精髓所在。大家既可以齐心协力也可以相互陷害的设定，将大量的不确定因素发挥到了极致，从而使整个游戏过程随时都能保持新鲜感。

本周：952 279 套　累计：952 279 套

排名	游戏名称	厂商 / 发售日 / 类型 / 上周排位	销量	机种
2	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 587815 套 ◆累计 3874774 套	X360
3	刺客信条 II Assassin's Creed II	■ Ubisoft ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 575150 套 ◆累计 575150 套	X360
4	求生之路 2 Left 4 Dead 2	■ EA ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 550466 套 ◆累计 550466 套	X360
5	刺客信条 II Assassin's Creed II	■ Ubisoft ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 346745 套 ◆累计 346745 套	PS3
6	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 311173 套 ◆累计 1957139 套	PS3
7	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 200035 套 ◆累计 998737 套	Wii
8	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 190430 套 ◆累计 2719153 套	Wii
9	战神 收藏版 God of War Collection	■ SCE ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 120537 套 ◆累计 120537 套	PS3
10	极限竞速 3 Forza Motorsport 3	■ Microsoft ■ 2009 年 10 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 93614 套 ◆累计 577518 套	X360

新作打榜

从本期开始，晴天在综合了大部分读者意见的基础上，对“排行榜”的内容进行了扩充。除了原有的日本、美国游戏销量排行榜外，此时特别追加的“美国硬件销量”和“新作打榜”两个版块，旨在平衡两个地区榜单的信息量，同时也让读者能够对当期榜单外的新作有一个大致了解。由于篇幅关系，每期的“新作打榜”仅收录地区榜单前 50 名内的数据，并按照排名先后列出前五款新发售的作品。

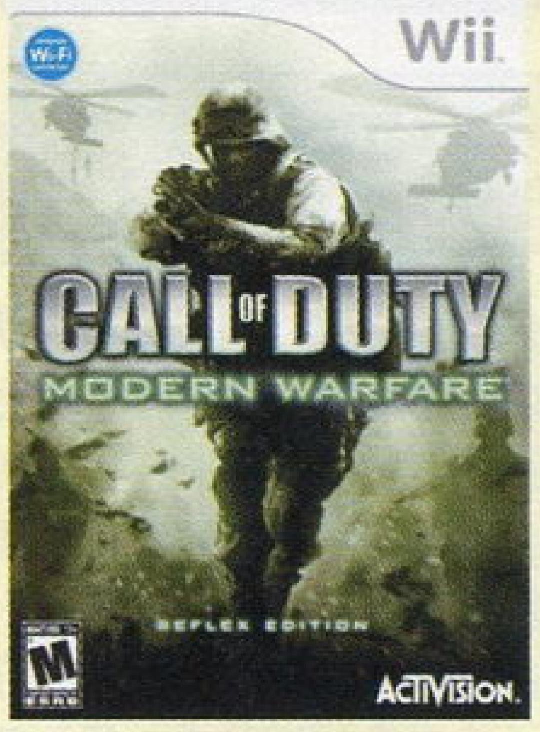
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2009 年 11 月 16 日～2009 年 11 月 22 日			
11	NDS	哆啦 A 梦棒球 2 究极竞技场	2009.11.19
12	PSP	装甲核心 寂静前线 携带版	2009.11.19
14	PS3	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	2009.11.19
18	Wii	金属战斗陀螺 对决大赛场	2009.11.19
46	Wii	鬼来电	2009.11.19
2009 年 11 月 23 日～2009 年 11 月 29 日			
16	X360	虫姬 双人 Ver1.5	2009.11.26
18	PSP	光之圣女 诸神黄昏	2009.11.26
19	PSP	寒蝉格斗 增量版	2009.11.26
20	Wii	火影忍者疾风传 龙刃记	2009.11.26
28	NDS	苍空电击战 奋斗吧！新队长	2009.11.26

以日本知名街机弹幕射击游戏为蓝本的移植作品，画面和音效有大幅提升。在保留街机模式的基础上，主要针对新玩家和高手追加了难度不等的模式，以及充满挑战性的“混合模式”。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2009 年 11 月 8 日～2009 年 11 月 14 日			
15	NDS	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	2009.11.10
17	NDS	牧场物语 欢欣雀跃的动物进行曲	2009.11.10
20	Wii	使命召唤 4 现代战争 Wii	2009.11.10
22	PS3	龙珠 猛烈冲击	2009.11.10
32	X360	龙珠 猛烈冲击	2009.11.10
2009 年 11 月 15 日～2009 年 11 月 21 日			
13	Wii	生化危机 黑暗历代记	2009.11.17
14	Wii	汤姆 · 霍克滑板	2009.11.17
20	X360	汤姆 · 霍克滑板	2009.11.17
22	Wii	火影忍者疾风传 激斗忍者大战 EX3	2009.11.17
33	PS3	汤姆 · 霍克滑板	2009.11.17

本作的出现弥补了 Wii 玩家无法体验到《使命召唤 4 现代战争》的遗憾，当然游戏的操作方式也与体感操作进行了一些结合，能体验到其他版本所不具备的独特感觉。

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	11 月 16 日～11 月 22 日	11 月 23 日～11 月 29 日
1	NDSi	2 610 411 台	32 070 台	37 021 台
2	PSP	1 795 585 台	32 752 台	38 839 台
3	Wii	1 277 250 台	32 844 台	46 673 台
4	PS3	1 263 877 台	34 752 台	46 558 台
5	NDSL	479 481 台	5 051 台	7 268 台
6	X360	337 293 台	4 085 台	3 685 台
7	PS2	187 562 台	2 024 台	2 057 台
8	NDSi LL	167 776 台	100 533 台	67 243 台
9	PSP go	57 911 台	4 574 台	3 809 台

2009 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	11 月 8 日～11 月 14 日	11 月 15 日～11 月 21 日
1	PS2	51 197 033 台	33 693 台	40 096 台
2	NDS	39 377 990 台	179 861 台	256 329 台
3	Wii	26 402 273 台	230 342 台	327 614 台
4	X360	19 387 601 台	160 880 台	146 221 台
5	PSP	17 867 328 台	49 618 台	63 249 台
6	PS3	10 453 630 台	124 040 台	138 006 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

GOLDEN EYE



《梦幻之星　携带版2》能在诸多大作的包夹中突围实在是可喜可贺，不少地方都卖断了货，包括香港和日本，而在日本亚马逊网站上曾一度炒到9800日元的惊人价格。可惜，因为要借给九兵卫做攻略，我才练到40多级……

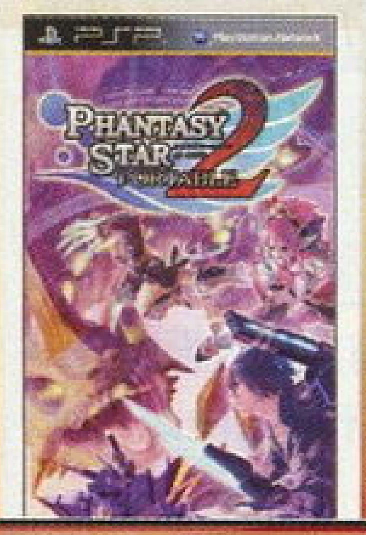
不过这次系统的调整让玩家的可玩时间大大增加，道具等级的可再分配让玩家可以随意调配，再也不用因为打到高等级武器而无法装备感到遗憾了，总之是要有所取舍的。掌机的便利之处便在于可以随时拿出来玩，在路上打发时间就靠它了！

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×4

梦幻之星 携带版 2



推荐玩家人群

●想用掌机体验网络游戏的玩家。●想在游戏中彰显个性的人。●喜欢和好友、同伴刷装备的玩家。

热血推荐　总分 26

■四人一起“超进化”！

九兵卫

虽然新作的大部分系统要素对前作进行了继承，但新武器、新场景、新怪物的加入令老玩家觉得焕然一新。而人类与新人类增加的召唤兽必杀技、连携的调整、成长要素的增加等等，也让本作爽快度的战斗无愧于“超进化”的称号。当然，官方定期提供的下载任务对玩家的游戏时间也是一项考验。

晴天

对于体验过前作的玩家来说，游戏的进化相当明显，很多繁琐的操作变得更简单而人性化。单机的故事模式只能算是整个游戏的开胃菜，多人联机挑战各种高难度任务，对于热衷于收集的玩家来说拥有致命的杀伤力，尤其是想获得所谓的究级装备，不付出几百小时的时间绝对是不可能办到的。

多边形

游戏在系统方面进化的同时，最让人能直观感受到的就是难度的提升！任务过程中稍微一不留神就有可能被小怪群殴致死，这个时候你只能愤恨NPC们那低下的AI了。对于装备起着决定性作用的本作来说，与好友一起不断挑战高难度任务是最大的乐趣所在，玩家有足够的理由在本作耗上上千个小时。

■PSP■UMD■SEGA■ファンタシースターポータブル2■角色扮演■2009年12月3日■1人■无对应周边

战国无双 3



推荐玩家人群

●系列支持者。●渴望挑战的Wii动作游戏玩家。●对4年前的“《无双》系列”有爱的人。

热血推荐　总分 26

■秘藏武器又回来啦！

纱迦

画面特效比过去强，但是帧数有明显下降，这点实在太令人失望了，幸好还没有影响到游戏性。游戏的不少设定都回归传统，其中最令人兴奋的是秘藏武器和特殊装备回归了。游戏说深不深，说浅不浅，各种水平的玩家都可以乐在其中，也不乏反复挑战的动力。虽无重大突破，但素质令人满意。

炎骑士

原本以为这一次的游戏在画面上不会有太大的进步，不过在拿到游戏之后，发现自己还是低估了厂商的诚意和态度。至少，本作的画面在Wii游戏中应该算作比较出色的了。更何况游戏中同屏出现的敌人数量还是比较多的。游戏中最让我不满的因素在于帧数不足，角色跑动起来总是一抖一抖的。

雷电

战场设计比前作要强，击破效果这个新设定非常有意思。不过虽然去掉了士气设定，但依然要为友军操心。万众期待的秘藏武器终于回归，一扫最近几年无双众心中的抑郁。新增的村雨城模式感觉一般，若不是为了隐藏要素，多半不会挑战第二遍，不过倒是挺耐玩的。新武将要素如果更丰富一点会更好。

■Wii■DVD-ROM■Koei Tecmo■战国无双3■动作■2009年12月3日■1～2人■无对应周边

心跳回忆 4



推荐玩家人群

●“《心跳回忆》系列”的忠实FANS。●想找回玩初代时感动的人。●美少女游戏爱好者。

热血推荐　总分 24

■唤醒体验初代时的感动

脆薯条

作为15周年的纪念性作品，本作的确让人眼前一亮，从充满乐趣的育成方式开始，让玩家重新体验一次心跳的历程。游戏中最大的亮点要数各式各样精心绘制的CG了，收集全CG又是一个动力所在，所以玩家们不必担心重复游戏时会有乏味感。本作的水准大有提高的，接近于初代的高度。

九兵卫

与3代时隔八年，我们在PSP平台上再次体验了正统的“心跳”。作为一款恋爱游戏，本作不仅在女主角的数量以及剧本的丰富程度上下足了功夫，别出心裁的特技与战斗系统也令人眼前一亮。对于玩过初代的FANS而言，在游戏中也能找到很多令人感动的细节，经典要素在本作中得以放大。

纱迦

光是本作的小游戏就感觉非常厚道，三年的高中生活乐趣多多，让玩家丝毫感觉不到乏味。经典的养成系统被大幅强化，搭配各种各样的特技可以在三年之内培养出一个超级全能优等生。惟一让人感觉不足的就是剧情方面的阐述和个别人设的问题，加强这两个方面的话，绝对是一款广大玩家必玩的游戏了。

■PSP■UMD■Konami■ときめきメモリアル4■模拟育成■2009年12月3日■1人■无对应周边

莱顿教授与魔神之笛



推荐玩家人群

●喜欢解谜的玩家。●“《莱顿教授》系列”FANS。●对童话风格的故事感兴趣的人。

热血推荐　总分 24

■脑筋急转弯超特集。

玛娜

作为系列全新三部曲的第一部，本作系统等各方面都与前作大致相同，维持了系列一贯的高素质，通过Wi-Fi每周更新谜题的设定也可以说是满足了解谜游戏爱好者的一大愿望。游戏最厚道的地方莫过于新增的“莱顿教授的伦敦生活”模式，可以大幅增加玩家的游戏时间。

九兵卫

游戏的气氛还是一如既往地温暖且富有童话气息，动画与声优阵容的素质令人惊叹，剧情则回到了前作故事发生前，对卢克与教授的相遇进行了细致的描写。本作的谜题数量比前作进一步提升，新鲜感十足。而游戏中一切谜题的提示也更为贴心，即使是初次接触系列的玩家，上手也没有太大难度。

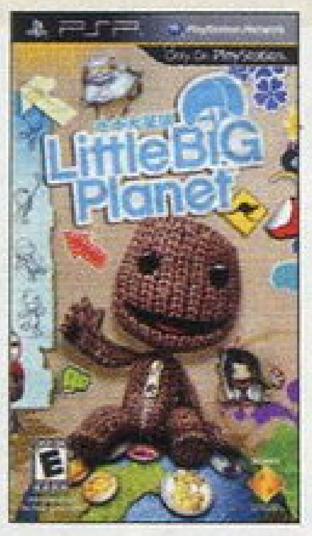
晴天

作为“《莱顿教授》第二季”的第一作，游戏在谜题设计方面和前作相比难度虽有所下降，但迷你游戏的可玩性却大大提升，尤其是“观赏鱼”的挑战要全部完成并不是件容易的事情。通关后追加的“RPG模式”可以说是Level-5明年主打的《美妙生活》抢鲜体验版，起到了不错的宣传作用。

■NDS■卡片■Level-5■レイトン教授と魔神の笛■文字冒险■2009年11月26日■1人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

小小大星球携带版



推荐玩家人群

●对PS3版非常有爱的前作玩家。●喜欢可爱布偶造型的女性玩家。●所有PSP玩家。

总分 23

■小小大星球，掌中大世界！

炎骑士

相比PS3版，这一次的游戏并没有在玩法和系统上有什么创新之处。事实上，它只是游戏制作小组对自身游戏理念的一种推广和延伸。不过，至少在今天，对于能够在掌机平台上玩到如此高素质的游戏，我们应该觉得满足了。其实在我看来，这款游戏就是送给全体PSP玩家的一份精致礼物！

多边形

由于机能问题而导致无法进行多人游戏，这不得不说是非常大的遗憾，硬生生把游戏的乐趣砍掉了一半，实在是可惜。还好单机部分与家用机版相比没有什么缩水，需要动脑的过关乐趣和自己动手制作关卡的成就感依然继承，最重要的是可以随时随地拿起来玩一玩，倒也体现了掌机游戏的精髓。

九兵卫

我真的没有想到，这款游戏在细节上的还原度居然如此之高！抛开因机能而导致的分辨率过低，以及PSP按键数量较少的问题，这款游戏的完成度简直就可以用完美来形容。并且，本作在谜题和关卡设计上甚至比PS3版还要出色，要想获得全部道具，不仅要有很高的技巧，还要多动脑思考。

■PSP■UMD■SCE■Little Big Planet■平台动作■2009年11月17日■1人■无对应周边

铁拳 6



推荐玩家人群

●拥有PSP的系列老玩家。●想随时随地进行练习的玩家。●能够包容掌机缩水程度的人。

总分 22

■《铁拳6》掌机预览练习版。

胜负师

基本内容的移植值得肯定，手感、画面也秉承了PSP版《铁拳DR》的级别，在闲暇时用于练习还是不错的。但除此之外，能吸引人长时间投入的要素基本没有，砍掉了清版过关模式，也没有原创的单人模式，迷你游戏也乏善可陈。只能说，南梦宫120%移植的光荣传统止步于上个世代。

多边形

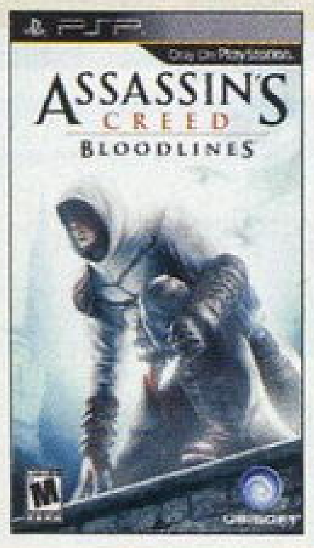
NBGI向来优良的"厚道移植"口碑在本作上砸了个一干二净，不仅家用机版让玩家抱怨连连，这掌机版也是受人诟病。刨去了过关模式和道场模式，只留下对战用的街机模式，这绝对是"偷懒"。惟一值得安慰的是游戏的手感和画面依然保持掌机上的顶级水准，而且也没有家用机版读盘过慢的问题。

纱迦

对于NBGI能在PSP上完美移植《铁拳6》，我们是不必怀疑的。本作去掉了不太受好评的过关模式，相对的道具的售价也下降了不少，算是一大善举。不过游戏的缺点也和家用机版一样，如果不是想和玩家决一高下的话，很快就会觉得厌烦。不够体贴的练习模式依然让人觉得无语。

■PSP■UMD■NBGI■TEKKEN 6■格斗■2009年11月24日■1～2人■无对应周边

刺客信条 血族



推荐玩家人群

●非常想全面了解系列剧情的人。●想在掌机上玩动作攀爬游戏的玩家。●对操作感没什么要求的玩家。

总分 18

■《刺客信条》一代简化版。

雷电

反击系统还原度不错，但是平台跳跃、攀爬部分和原作有些差距，场景比较小，没有右摇杆使得变换视角比较麻烦。剧情方面继续讲述家用机第一作主角阿泰尔代表的刺客一族在塞浦路斯岛上与圣殿武士的斗争，不过剧情表现也较弱，除非你一定要一丝不漏地了解系列剧情，否则本作没有什么吸引力。

多边形

本作你可以认为是一代的简化版，也可以认为是手机版的强化版。虽然说手感方面基本与家用机版保持一致，但游戏的弱点在于各方面的"简化"，主角的比例让人感觉甚至有些卡通化。不过对于系列粉丝来说，能够更加完整地了解整个故事剧情也许是个不可错过的吸引力。

Gouki

本作的处境很尴尬，主机版引以为傲的几个卖点都很难在本作中实现，比如精美的画面，广阔的场景以及两者相加而呈现出的宏伟气势。人物的比例和主机版相比好像也有点别扭，一切因陋就简使得整个游戏没那么"帅气"。任务的简单重复依然存在，可能游戏最有价值的就是剧情的承上启下了吧。

■PSP■UMD■Ubisoft/Griptonite Games■Assassin's Creed: Bloodlines■动作■2009年11月17日■1人■无对应周边

太鼓之达人Wii 咚咚和2代目



编辑评分

7

8

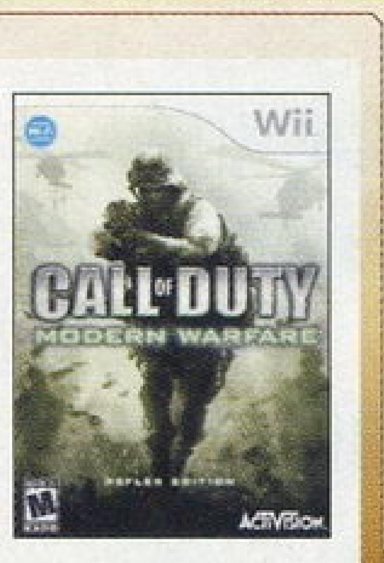
总分 23

炎骑士

这一次的游戏在游戏节奏和曲目的挑选上可谓下了很大的功夫。虽然系统的变化幅度微乎其微，但还是可以让老玩家看到新意。这其中最有意思的莫过于BOSS战的设置，非常讨巧。游戏的选曲更为多样化，从原创到日式流行应有尽有！推荐大家听一下其中的《ファミリードンドン》，很有味道。

Wii■SCE■太鼓の达人Wii ドドーンと2代目！■音乐■2009年11月17日

使命召唤 现代战争 Wii



编辑评分

7

7

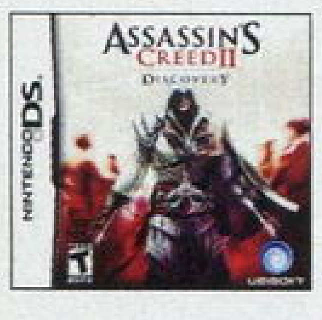
总分 22

Gouki

向下移植的游戏，当然不能用"神形兼备"来形容，所幸的是"形"虽不在"神"犹在，次世代简化版的本作依然能够让我们回想起两年前那款震惊世界的游戏，单机关卡中那些令人激动的元素或场面都被有模有样地在Wii上重现，而本作的操作给人的体验也是绝无仅有的，适应之后，倒是别有一番风味。

Wii■Activision■Call of Duty Modern Warfare Reflex■主视角射击■2009年11月10日

刺客信条 II 探索



编辑评分

7

7

总分 21

多边形

原以为本作就是个简化的PSP版版，但实际玩进去发现完全不是一回事。游戏基本转化为一款2D平台动作过关游戏，虽然人物保持了3D造型，但在NDS的屏幕上也体现不出什么。战斗的动画倒是做得很有趣，原作的偷袭战斗等系统还是有所保留。虽然是双屏显示，但是这小地图怕是没什么用处。

NDS■Ubisoft■Assassin's Creed II: Discovery■平台动作■2009年11月17日

使命召唤 经典版

推荐玩家人群



●从没玩过第一作的玩家。●当年电脑跑不动本作的玩家。●复古型的玩家。

购买推荐度 ★★☆☆☆

多边形

原本作为《现代战争2》核心版的赠品，现在也公开售卖了，虽然说是一个完整的游戏，但这价格的确是有点贵。画面方面除了改成16比9的比例以及高清化之外，图像引擎并没有变化，另外系统上有一点点微调而已。对于次世代才开始成为玩家的你来说，倒是可以尝试一下上个世纪的FPS是什么样的。

X360/PS3■Activision■Call of Duty Classic■1200MSP/14.99美元■主视角射击■1人

文 白夜（levelup.cn） 美编 忽悠悠

如同《FF XIII》最近在日本开始全面播放的电视广告中所说的——“三年多的时间，就等这一天了”，几天之后，又一作“《FF》系列”的正统续作即将面世。在这段说长不长说短不短的时间里，关于游戏的各种消息可以说也陪伴着编辑和读者朋友们走过了三个春秋轮回，本期将是杂志对于《FF XIII》发售前的最后一次前瞻报道，将以“最终报道特辑”的形式为您呈现，结合近期公布的新消息系统地为您在游戏正式发售前做最后一次“热身”，同时也为长达三年时间《FF XIII》的“前线狙击”划上一个圆满的句号……这是一个值得纪念的时刻，三年等一日，12月17日，别忘了我们与幻想的约定。



三年等一回

——《最终幻想XIII》发售前最终报道特辑

FINAL FANTASY XIII

最终幻想XIII		Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーXIII		日版
	2009年12月17日（PS3版）	1人	8800日元
	对应机种为PS3、X360		

世界观 Worldview

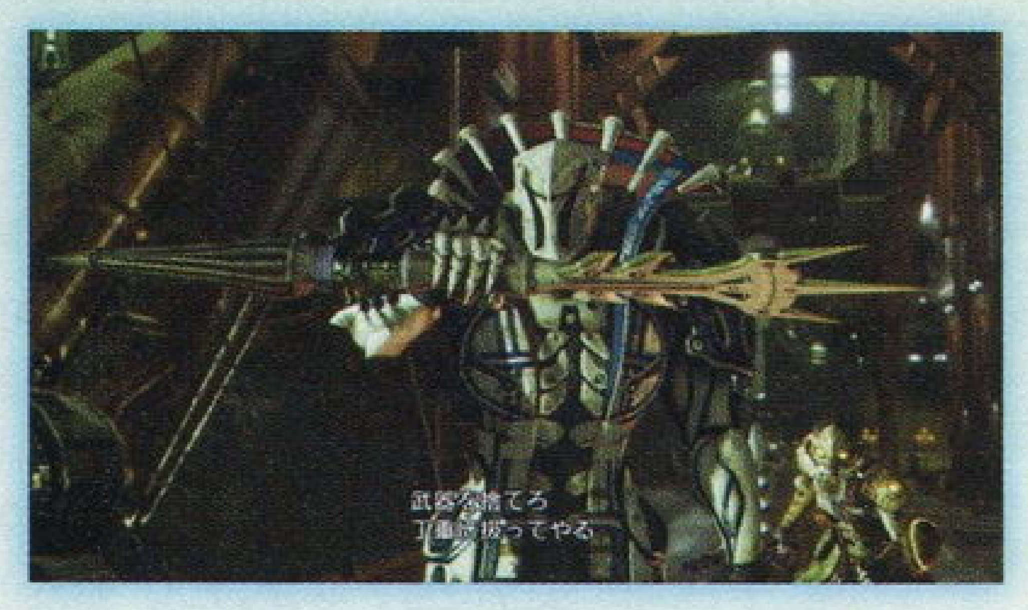
由巨大的外壳所包裹并与外界完全隔离的
空中社会“茧”，
由于被水晶的力量所创造的巨大机械和生物守护
而变得非常繁荣。
身处茧的居民可以说过着异常祥和和稳定的生活，
他们认为在人类的守护者“法尔希”的祝福下，
这种生活将永远继续下去。
但是，憎恨这片“乐土”的法尔希出现了，
下界“脉冲”的“世外异物”。
当它觉醒之时，“茧”的和平将不复存在。
它诅咒人类，使他们成为魔物。

被法尔希选中的人——路希。
拥有刻印的他们背负着不得不去完成的使命，
面对着比死还残酷的宿命。
祈祷能够得到得到救赎，
希望可以守护世界，
发誓要改变命运。

当命运交错的13天结束时，
他们的战斗开始了……

关键词：茧（コクーン）

位于脉冲的上方，是未知生物“法尔希”利用了水晶力量所构建而成的浮在空中的殖民地型都市，原本是法尔希为了让人类在脉冲世界中生存下去所创造的世界。相比下界，这里的气候和环境更适合人类居住，而且具有高度发达的科技。



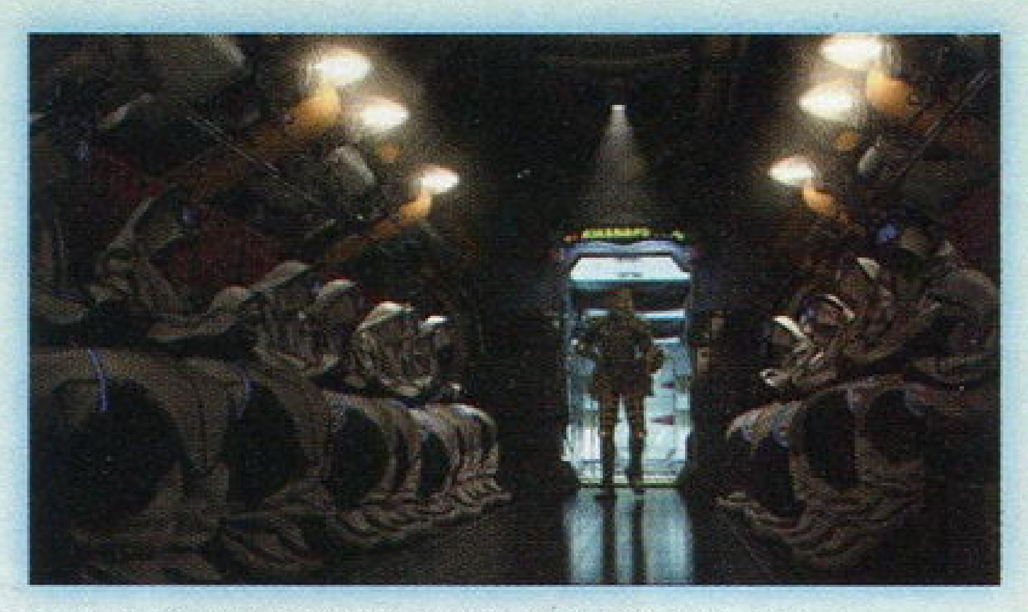
圣府

负责运作茧的政治与维持治安，拥有军队，为了茧的内部安定，不惜运用军队行使武力，以镇压所谓的“外界异端”。

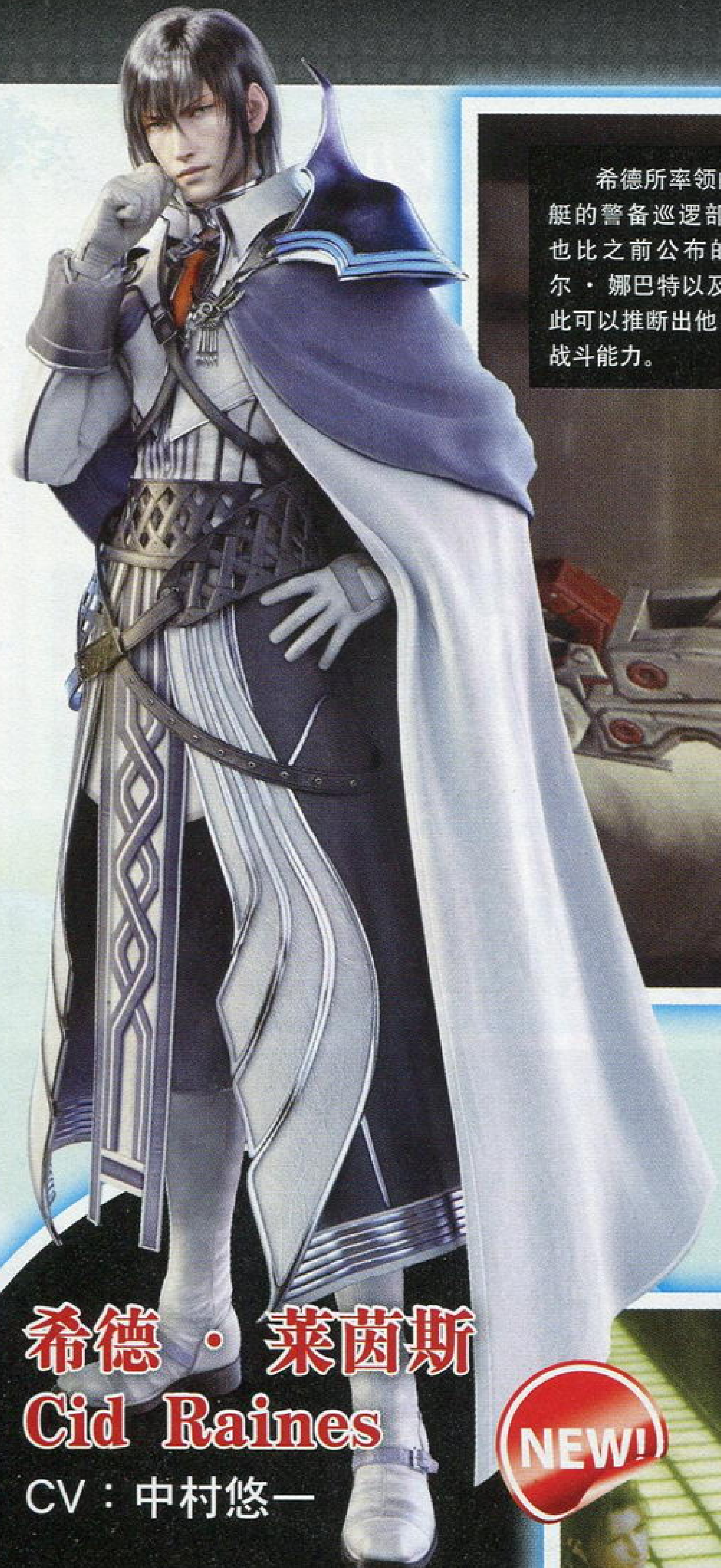
关键词：脉冲（パルス）

也就是常说的“下界”，是受惠于大自然的广大世界，不仅有人类，还有各种各样的生物存在。不知何时起，住在茧的人类将脉冲世界视为禁忌。据说，这与脉冲的法尔希有关……

放逐计划



在茧里，被认为受到脉冲影响的人会被圣府军队拘禁并且强制放逐到脉冲。这似乎是为了预防这种人对茧造成进一步的恶劣影响。主人公一行人中的霍普和香草就曾成为被放逐的目标。





希德所率领的骑兵队是配备有大型飞空艇的警备巡逻部队，而从官阶上来说，他也比之前公布的 PSICOM 部队的指挥官吉尔·娜巴特以及扬格·罗修都要高。而由此可以推断出他自身一定也具有非同寻常的战斗能力。

角色 Character

希德·莱茵斯 Cid Raines

CV：中村悠一

指挥着圣府军队中“骑兵队”的高级军官。在带队方面颇有些手段，很受部下的爱戴。不过其内心似乎也隐藏着对圣府方面行事作风的一些不满，另外也可以看出他有着不小的野心。

NEW!



可以看到希德正在对斯诺道歉，从这点也可以判断出希德对路希的态度与其他圣府成员大不相同。而从芳站在一旁这点可以看出，她在加入我方之前应该是和骑兵队一起行动的。

关键词：路希

被法尔希选中赋予烙印与使命的人，被认为是受了诅咒的人。关于这个所谓的使命，法尔希会通过“幻视”传达给路希。游戏中的几名主角都是被脉冲世界中的法尔希所选出的路希，而成为路希后，可以获得使用魔法以及召唤兽的能力。





闪电 Lightning

CV：坂本真绫

check

游戏的主角，性格冷酷，无论对自己还是对别人都相当严格，是位内在相当强韧的女子。战斗能力很强，曾经在圣府军服过役。此外，闪电并不是她的本名，关于她的过去也基本没有人知晓。



斯诺 Snow Villie

CV：小野大辅

check

拥有强悍体魄的热血青年，保护同伴的意识非常强，出身于茧内部的民间反圣府组织“诺拉”。他是闪电妹妹塞拉的未婚夫，所以可以看到他称呼闪电的方式是“大姐”。



香草 Oerba Dia Vanille

CV：福井裕佳梨

check

性格随和的少女，在同伴面前总是表现出一幅开朗的模样，但内心却暗藏着与残酷命运抗争到底的强烈决心。而从其打扮等细节来看，她应该是脉冲的居民。



塞兹 Sazh Katzroy

CV：江原正士

check

性格非常温厚，喜怒哀乐比常人更为明显，行事作风稍显有些夸张，而且似乎很容易被感动而落泪，塞兹可以说是相当能调动周围气氛的类型。同时也是个有着明辨是非能力和社会责任感的人。

Tips 目前确认可加入我方由玩家操作的角色有闪电、斯诺、香草、塞兹、霍普、芳，共6人



身着很有特色宛如“圣袍”般的服装，圣府官方的最高统治者。以居住在茧中数千万市民之代表的身分执行政务的他，虽然表面看起来非常严肃，但其实是个十分爱好和平的长者，深受民众的信赖。然而在茧的境内发现动乱后，也是他做出了“将与脉冲有关的人统统放逐”的决定……

嘉林斯·戴斯利代表 Galenth Dysley

NEW!

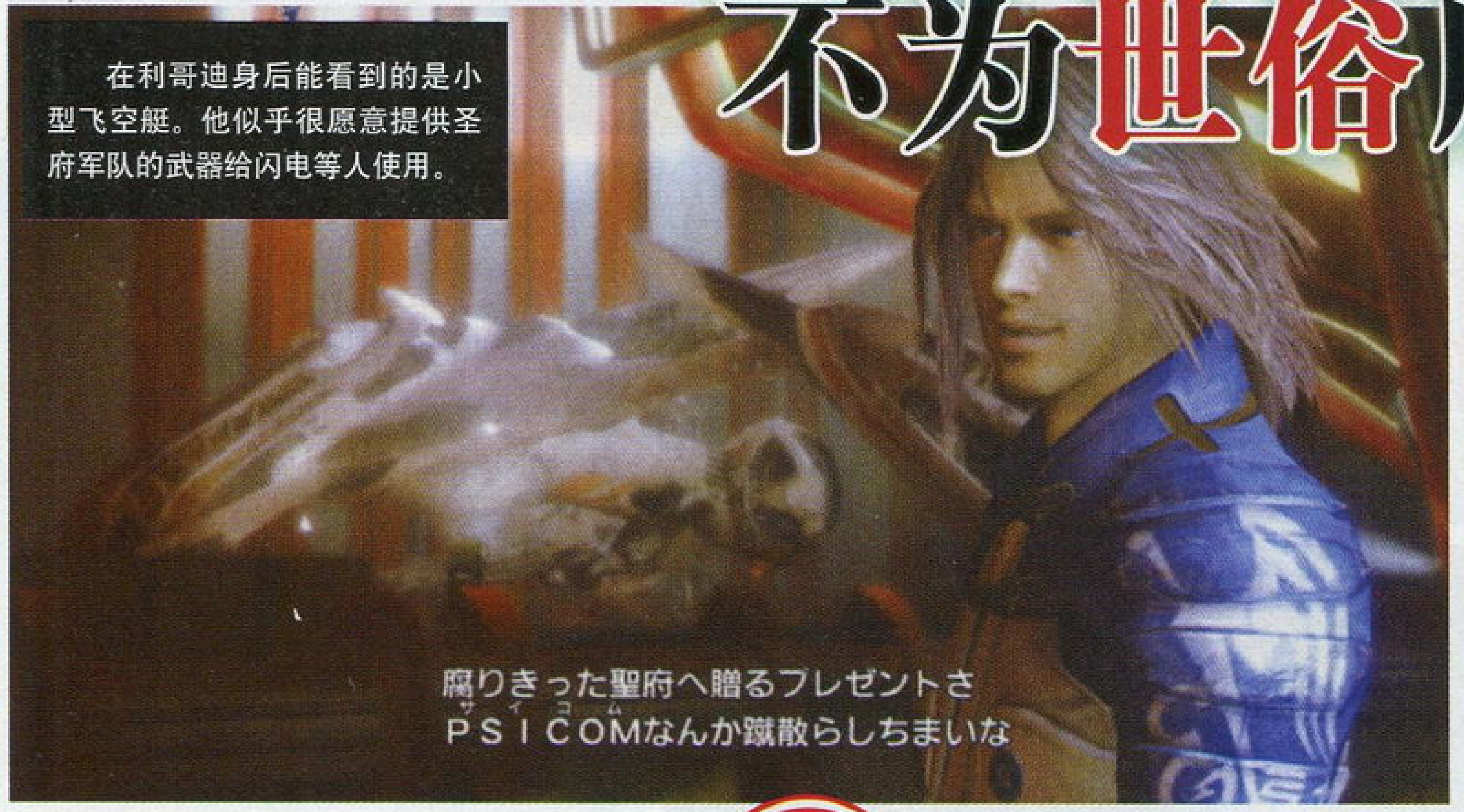
圣府的军事力

圣府是统治茧的政府机关，除去是行政、立法、司法等各种组织的集合体之外，还拥有强大的军事力。圣府军队会对优秀的军人提供丰厚的奖励并优先分配特殊的武器给他们。比如说闪电手中所使用的“烈焰剑（ブレイズエッジ）”以及“重力控制装置”，便是她的战斗能力获得内部上级认可后才由军队配发给她的。而除此之外，圣府军还将怪物也作为一种战力，他们在怪物身上加入机械装置改造为军用，并驯化他们遵从士兵的命令攻击目标。





不为世俗所动的圣府士官



在利哥迪身后能看到的是小型飞空艇。他似乎很愿意提供圣府军队的武器给闪电等人使用。



利哥迪 Rygdea

NEW!

官阶上尉，是希德的第一助手，负责各种工作的指挥。虽然表面有些不修边幅，不管怎么看都不太像军人，但实际上利哥迪拥有坚毅的心，绝不会屈服于权威。因为他对军队的高层颇为不满，所以对身为路希的闪电等人态度倒颇为友善。



霍普 Hope Estheim

CV：梶裕贵

check

无缘由地成为被圣府“放逐”到下界对象的14岁少年，因为母亲的意外丧命，霍普对斯诺一直非常敌视，并抱有“复仇”的心态。性格有些内向、讲究礼节，但同时也时常因为过于情绪化而导致失控，说出一些让人难以接受的话。



芳 Oerba Yun Fang

CV：安藤麻吹

check

外表看起来很强悍的女子，性格十分豪爽且不拘小节。右臂上有路希的烙印，但她并不因此受到圣府军的特殊“待遇”，依旧可以和圣府军一起行动。其左肩上刺着会令人联想到尖锐兽牙的民族风纹身图案。



塞拉 Serah Farron

CV：寿美菜子

check

闪电的亲妹妹，同时也是斯诺的未婚妻。她从小便失去了父母，和姐姐闪电两人相依为命。塞拉是一个非常温柔的女孩儿，对身边的人都非常关心。同时她也非常坚强，坚信人生在世就要自立自强。



Jihl Nabaat 娜巴特

check

统率圣府军精锐部队“PSICOM”的军官，阶级中校。虽然外貌非常迷人，但实际上内心却残忍冷酷。她对路希可以说非常憎恨，对于将路希以及受到路希影响的人放逐到下界的行为，她对外宣扬是“为了将茧所受到的损害降到最低限度”。



Yaag Rosch 罗修

check

将“保护茧的市民”当成是比任何事都重要的男子。他将闪电一行人视为“扰乱茧的和平的不法份子”，因此他不断地对闪电等人展开攻击。在他的额头上可以看到有一道疤痕，这是他身经百战最好的证明。

奥丁 Odin





大盾、斩铁剑、皎洁的月光、飘落的玫瑰花瓣、仰天长啸的白马……系列传统强势召唤兽主战之神奥丁此次将作为主角的召唤兽登场，变形后成为主角的胯下白马，载着闪电以电光石火般斩杀敌人。

希瓦 Shiva





同样是系列传统人气召唤兽的冰之女王希瓦此次是以二姐妹的形式登场，姐姐斯蒂莉雅（スティリア），妹妹妮克斯（ニクス）。不仅会以身体的各个部位作为武器帮助斯诺战斗，还会变身为摩托车成为重要的交通工具和作战工具。

巴哈姆特 Bahamut





龙王巴哈姆特此次出场是作为芳的召唤兽，具有与历代都不一样的全新外型，并且可以说具有所有召唤兽中最丰富的攻击手段——除去利用利爪的攻击外，还会运用魔法等。变形之后自然不用多说，当然是飞龙形态。

布伦希尔德 Brynhildr





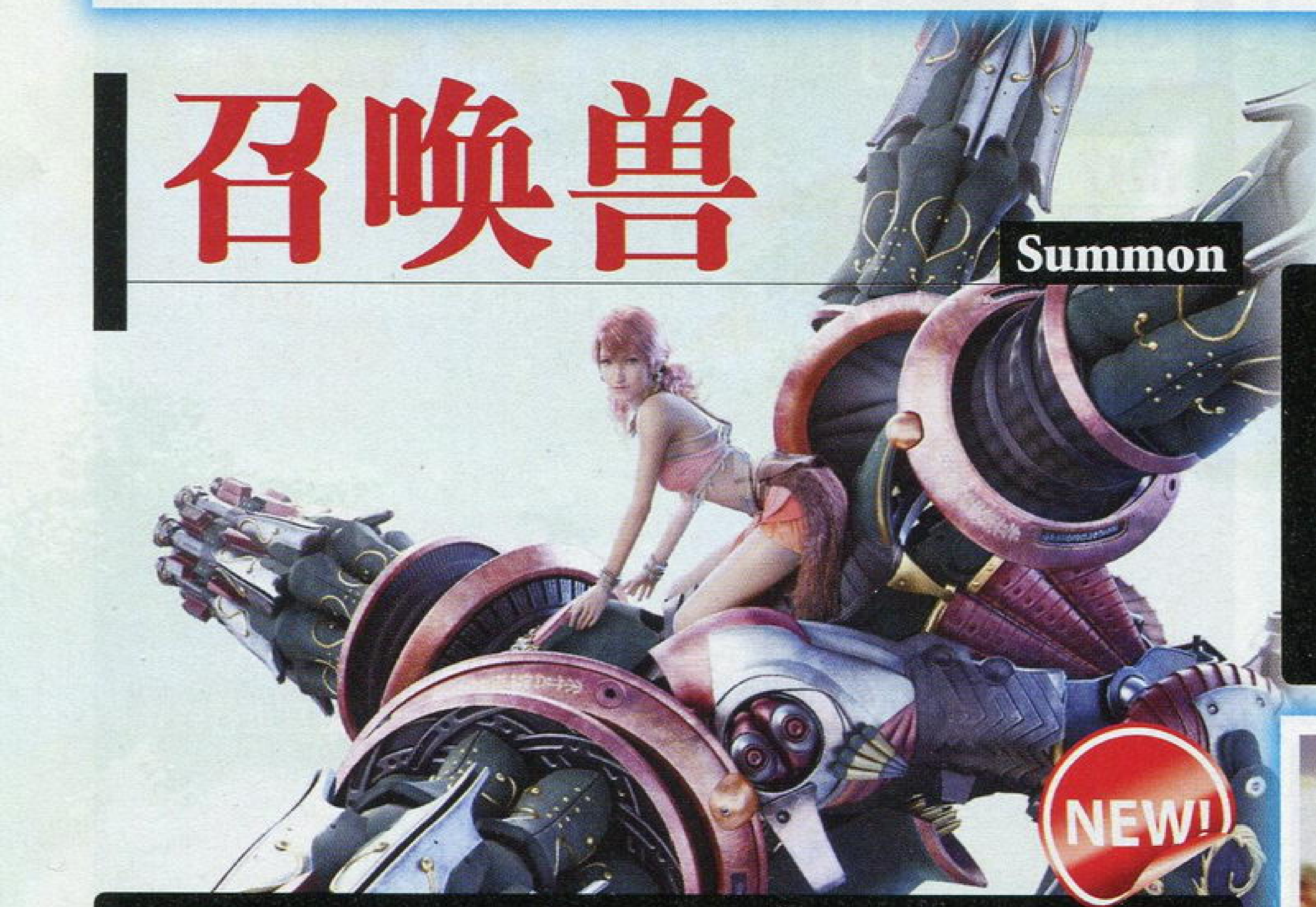
系列首度登场的召唤兽，关键词是“火”，同样取材自北欧神话。神话中的布伦希尔德是以主神奥丁的女儿的身分登场的，所以本作中的布伦希尔德也有很多地方具有女性的特征，比如足部有如高跟鞋的设计等，进入驾驶模式后将变形成为一辆超级跑车。



虽然每一下攻击的威力不高，但优势在于攻击次数处于压倒性优势，可以很快提高连锁计量槽。此外，可以注意到，骑在海克顿盖尔身上的香草会随着召唤兽的攻击方式不同做出各种动作，非常可爱。



召唤兽 Summon



亚历山大 Alexander

NEW!

体型巨大的守护神，曾经于系列作品中登场过，此次将作为同伴霍普的召唤兽出现。亚历山大并不使用任何武器，它巨大的拳头就是可以破坏一切的利器。而变形后进入驾驶模式时，亚历山大更是将变成一座无坚不摧的巨大要塞，面对它众多的移动炮台，任何对手都将灰飞烟灭。



在进入驾驶模式后，会有很多零件从天而降与亚历山大进行合体，使其体型大到几乎占据整个屏幕。此外，经典的最终必杀技“神圣审判”也会有全新的演绎！

海克顿盖尔 Hecatoncheir

NEW!

取材于希腊神话，“海克顿盖尔”的意思是“拥有一百只手臂的巨人”。身为香草的召唤兽，它擅长运用那数不清的手臂从中距离和远距离宛如机枪般发动各种连续攻击。

在驾驶模式中海克顿盖尔会变形成“二足步行兵器”并且让香草乘坐在上面，同时那无数的手臂集中在一起形成如格林机关炮和加农炮一般的各种武器。

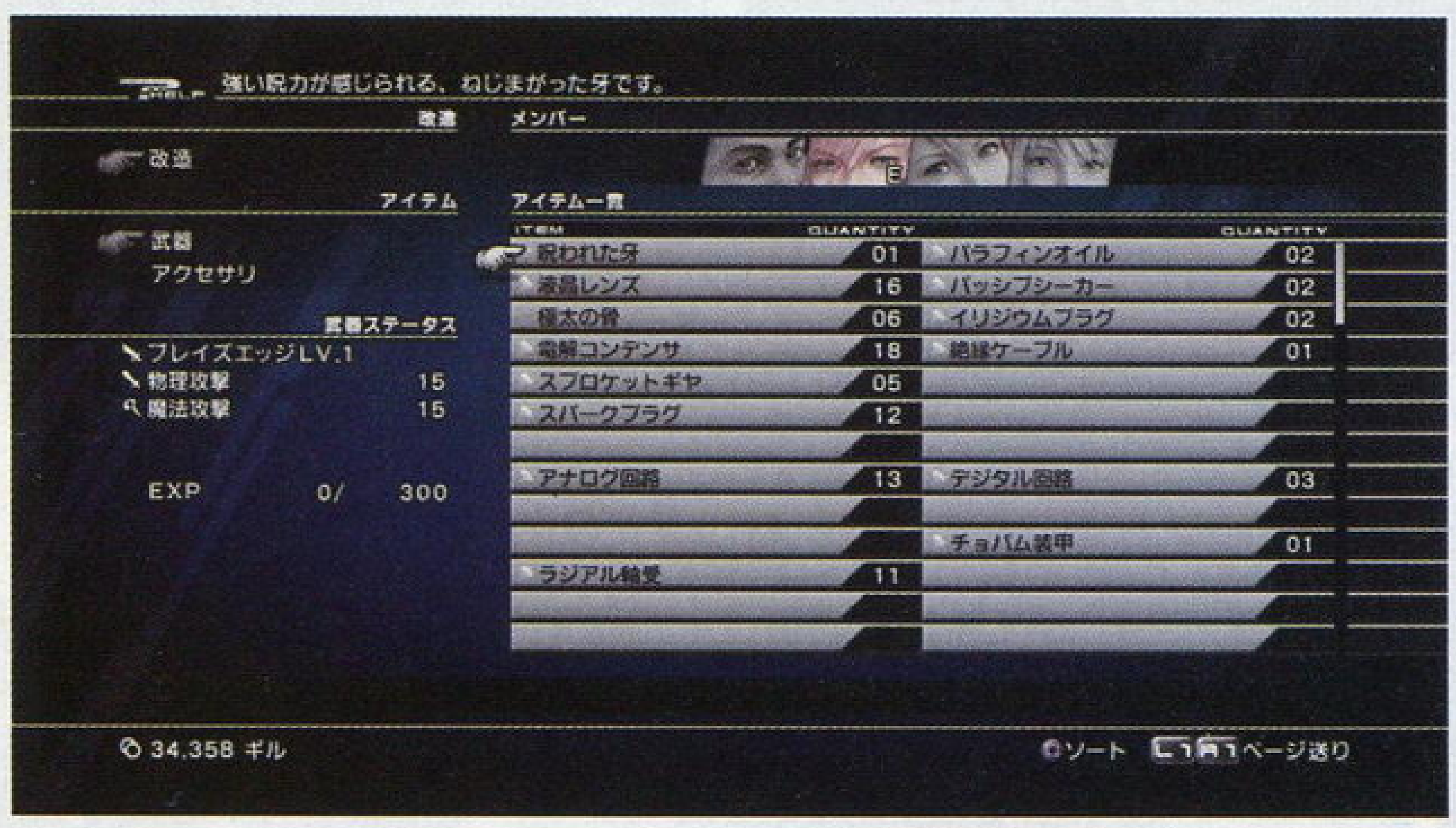
系统 SYSTEM

SE方面近日终于公布了玩家们关注已久的游戏的角色育成系统以及选单画面等信息，接下来笔者就将在着重介绍新系统的同时结合一些关键词为您全面回顾《最终幻想XIII》的要玩家“玩”的部分。

菜单画面首次公开

其实在今年的TGS期间，SE方面在现场提供的试玩版中已经可以进入游戏的选单画面，但很多重要功能当时并未开放，而且由于SE对媒体的严格“看管”，并没有像样的图片流传出来，这次官方公布的菜单画面终于可以让我们一窥《FF XIII》的菜单全貌。从菜单中我们可以看到一些传统的诸如能力、状态、装备等选项，而此外一些新的选项也引起了我们的注意，接下来就为您一一解惑。





水晶石系统

可以看到菜单画面最上级的其中一个选项“クリスタリウム”，这也就是本作中的角色培养系统“水晶石系统”了。水晶石系统主要是培养和强化各角色的职务以增强角色的能力。在这个系统里，每个职务都不同的水晶石，而在各自职务的水晶石里，都有不同的成长路线。所以玩家要面对的问题就是“结合角色的特点优先强化某些职务”，比如闪电就可以很早先进行“攻击手”和“追击手”的强化。

水晶＝能力



可以从画面上看到闪电的追击手职务具体的培养状况，主要分为四项——能力（アビリティ）、HP最大值、物理攻击、魔法攻击，后面的分数则表示当前取得的水晶数与总水晶数，而实际上这个“水晶”也就是能力，每个职务应该都以这四项能力为基础，有着不同的着重培养方向。



职务——进化的职业系统

“职务”实际上就是本作中的职业系统，比如“治疗手”其实就类似于系列中传统的“白魔导士”，不过区别在于本作中的治疗手并不会有任何攻击的技能，只是专心进行回复行动，而“攻击手”则只会不断攻击而不会回复等等。所以“职务”实际上就是在“专业”上再度强化和调整的职业系统。目前可以确定的职务有以下几种：

攻击手 ATK 强化攻击的职务，会运用各种攻击技能以及攻击魔法。

防御手 DEF 强化防御的职务，会陆续学习到各种减轻伤害的技能。

追击手 BLA 追随攻击手对敌人进行追加打击强化的职务，重点在于提升连锁数以及造成敌人崩溃。

治疗手 HLR 专精于回复的职务。无法采取攻击行动。

强化手 ENH 在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职务。

第6种职务——“弱化手”

伴随着水晶石系统的公开，游戏的第6种职务“弱化手（ジャマー）”也被公布了，英文简写为JAM。这是一个着重于在战斗中弱化敌人、妨碍敌人行动的职务，比如一些对敌人造成异常状态的攻击方式应该就是这个职务所特有的，对付那些会对自身进行强化的敌人时可以派上重要用场。



▶系列中传统的使敌人中毒的魔法「バイオ」就是弱化手的特殊攻击方式之一。

水晶石分支

水晶（能力）是分部在水晶石的各个部分的，而且还存在各种分支，这与《FF X》的“晶球盘”系统颇为相似。各水晶之间通过一种叫“力量线（パワーライン）”的东西连接，玩家要从一个水晶到另一个水晶必须通过延伸这些力量线才可以实现，而这就需要玩家在力量线里注入CP（水晶点数）。在选定好力量线后，按住○键就可以将CP注入该力量线并不断向下一个水晶延伸了，但如果相应的CP不够，力量线也许就在中途就无法延伸了。所以，想要快速成长的关键还是通过不断地战斗来积累CP才可以。另外，非常体贴的一点是，在已经注入并完成两水晶之间延伸的力量线上移动并不需要重复注入CP。



水晶石系统的其他秘密

在《FF X Ⅲ》中，角色们将没有等级概念存在，所有的成长全都依靠水晶石系统来完成。而从菜单画面的下方可以看到，水晶石系统也具有等级，比如“クリスタリウム LV1”，这代表了当时水晶石的成长界限。这个等级会随着游戏的进程慢慢增加，到时候玩家可以在水晶石上取得的水晶（能力）也就随着越来越多。



通过职务成长来获得更高级的能力

如画面中所示，追击手的火魔法成长效果，从攻击对象为单体的初级火焰魔法（ファイア）到攻击对象为复数敌人的高级火焰魔法（ファイガ），这就需要在追击手的水晶石上取得相应的能力才可以。此外这里透露，虽然高级火焰魔法消耗的时间计量槽相比初级火焰魔法要多，但是具有可以将即使没有陷入崩溃状态的敌人也打致浮空状态的特点，而如果可以在此时追击成功的话，敌人受到的伤害更大，我方的连锁计量槽成长也会加速。高级的冰魔法和雷魔法等都具有这个效果。



职务成长后 火魔法随之强大





关键词：最佳配置

在战斗中，各角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置”。例如，闪电担任“防御手”、斯诺则是“攻击手”、香草的职务为“追击手”，而这三种职务搭配构成的最佳配置即是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”。最佳配置的名称会根据构成职务的不同而产生变化。

①最佳配置。只要在战斗中按下L1按钮就会显示出当前可以切换的所有最佳配置列表。不过这个列表中的最佳配置需要玩家在战斗前就要设定好。

②角色与对应职务。这里显示的是当前最佳配置中各角色担任的职务以及附加效果。

③最佳配置解说。这里对当前要选择的最佳配置有一个大致的解说，使玩家能够明白这个最佳配置的优势在哪里。

在快节奏的战斗中，玩家要结合具体情况考虑攻守平衡，比如先用“强化手＋攻击手＋追击手”的最佳配置强攻，在HP不多的时候再切换为“防御手＋治疗手＋强化手”的搭配，这实际上也是一种对整体队伍的操作，但也避免了队友“犯傻”的情况出现。

除去以上的效用，最佳配置系统同样对“职务”起着作用，因为一旦切换最佳配置，各角色的职务也会相应变化，伴随而来的就是攻击技能的大变化，所以玩家如果想要在战斗中使用某种职务的专有技能的话，也要不断地切换最佳配置。







核心战斗系统——"指令协同战斗"

如同之前系列作品的动态即时战斗（ACTIVE TIME BATTLE），或者《FF Ⅹ》的COUNT TIME BATTLE，又或者《FF Ⅻ》的实时多维战斗系统（ACTIVE DIMENSION BATTLE），本作也有其专门的战斗系统名称，在之前和《FF Ⅶ 再临之子 完全版》同捆发售的体验版的教学战斗中，我们可以看到画面上显示为"COMMAND SYNERGY BATTLE"，译成中文也就是"指令协同战斗"。结合具体的游戏，有招式之前的配合之意，当然，也强调了和同伴之间的配合。

全面进化的高速即时战斗

《FF Ⅻ》的战斗中玩家只可以操作一名角色，基本采用ATB的形式，但本作的进化在于时间计量槽是分几个区域的，所以玩家只要在时间计量槽积累到必要值时即可以开始行动，而不必要等到它积累到最大值。不过，如果等待时间计量槽积累到最大值，那么玩家便可以一口气存储多个指令并一口气执行。此时，角色会根据玩家所选指令顺序释放出威力巨大的连续攻击。



配合这个基本形式，战斗中的每种指令都被设定了一个消耗值（コスト）。当某个指令实行时，就会在时间计量槽上扣掉该指令的消耗值。比如当前的时间计量槽分为三个区域，相当于上限是消耗值3（当然这个上限可以在游戏中成长）。当它积累到上限值时，消耗值为1的指令便可以连续执行3项，但如果要执行消耗值为3的指令，那时间计量槽就会一口气消耗殆尽。

对于魔法等技能，《FF Ⅻ》中也不再有MP等设定，全部采取消耗值系统。



▲需要注意的是，玩家操作角色HP为0即GAME OVER。

战斗的围绕点——连锁与崩溃

维持连击——这是玩家在战斗中一直要追求的事情，而崩溃则可以说是维持连击必定会造成的结果。

注意战斗时画面右上的计量槽，这便是连锁崩溃计量槽，它由一个计量槽和一个分数组成。当维持高连击时，计量槽和这个分数的分子便会不断增长（当连击停止时会不断下降），而分母则是固定的数字。举个例子，比如计量表当前数字为"138.2%/150%"，通过保持连击这个数字便会不断增长，而当其增长到150%，即达到分母显示的数字时，便会将当前攻击敌人打致崩溃状态。也就是说，分母的数字其实是代表了当前敌人的"崩溃极限"，而每种敌人的"崩溃极限"则是固定的。在正式版游戏中，当玩家首次遇到一种敌人时，计量槽会以"100%/??? %"的形式显示，当成功造成其崩溃一次之后，再次遇到该种敌人时"???"就会以明确的数字显示。

敌人进入崩溃状态后，右上的连锁崩溃计量槽便会不断下降，在其下降至0的这段时间内，崩溃的敌人会受到比平时更大的伤害，同时玩家的攻击还会对敌人造成浮空等效果。

达成高连锁及崩溃的小诀窍

◆各种初级魔法对敌人造成的伤害虽小，但提升的连锁计量槽较高，可以作为每次攻击的"起手式"使用。

◆巧妙设置"最佳配置"，追击手＋攻击手配合以打出高连击。

◆注意右下同伴的时间计量槽，主动配合同伴连续攻击。



◀虽然攻击力不高，但攻击HIT数多的招数也可以比较快地增加连锁计量槽。

标志遇敌方式

《FF Ⅻ》采用的是地图上可见敌人的标志遇敌方式，并且遇敌的状况有多种多样的情况存在，比如玩家在敌人没有发现的情况下从背后接触敌人发生战斗，就会有"偷袭"效果，即战斗开始时时间计量槽就是积攒好的状态，可以先下手为强。此外，敌人也有多种多样的袭击玩家的方式，比如在脉冲的大自然环境中，会有植物状的敌人以拟态隐藏在路边，在玩家接近时突然对玩家发动袭击等。





决定胜败的关键——召唤魔法



前面已经介绍过了召唤兽，而由于有了和故事密切相关的设定，在《FF XIII》的战斗中召唤魔法可以说有着非常重要的地位。在之前的报道中我们介绍过召唤兽系统和游戏中的数值 TP 有着很大的关系，而在最新公布的游戏菜单画面中，细心的玩家相信也注意到了右下角的 TP LV 等级显示。

在战斗中能够实现召唤魔法的就是 TP 技能（TPアビリティ）了，在 TP LV 积攒到相应的数值后，便可以消耗相应的 TP LV 在 TP 技能菜单下使用"召唤"指令来把召唤兽"请"出来和召唤者一起战斗了，此时其他同伴会退场，只留下召唤者和召唤兽在场上与敌人战斗。

战斗时召唤兽是不受玩家控制的，而 SP 值就相当于召唤兽的 HP，但不同的是，SP 即使不受到敌人的攻击也会随着时间推移慢慢减少，减少至 0 时召唤兽退场。

驾驶模式



▲驾驶模式下召唤兽的攻击方式更加丰富，攻击强度也更加猛烈。

驾驶模式是本作重点宣传的召唤兽特殊攻击方式。当召唤出召唤兽之后，随时可以按□键进入驾驶模式，但盲目进入驾驶模式的话是非常不值得的，此时玩家一定要注意召唤者时间计量槽下面的 DRIVE 槽，这将决定进入驾驶模式后召唤兽可以释放必杀技的最大消耗值，所以理论上召唤战斗的方针是在召唤兽的 SP 消耗殆尽之前，依靠达成尽可能多的连锁来攒满 DRIVE 槽，然后进入驾驶模式攻击敌人。

进入驾驶模式后，玩家要根据左边的消耗值最大值以及右边的招式表来释放各种必杀技来攻击敌人，不过这时要时刻心算，不要把消耗值全部用光，要留至少 1 来释放消耗全体消耗值（ALL）的召唤兽的"超必杀技"，比如奥丁的斩铁剑。此外还需要注意的是，进入驾驶模式后，要注意左边的表盘上有一个红色的倒计时槽，如果在这个到计时结束的时候没有执行任何指令的话，召唤兽就会退场，不过只要选择任何一个指令，倒计时又会从最大值开始。当然，玩家如果对操作没有信心的话，可以在驾驶模式中按○键来进入自动驾驶模式。



武器装备改造

游戏中随着故事的进行，玩家可以在特定的地点进行武器与装饰品的改造，只要用战斗胜利时或者从宝箱里、完成任务等方式得到的素材，就可以给武器以及装饰品改造出诸如"HP 提升"等各种各样的特殊能力，而最令人兴奋地是，改造后的武器外型也会有变化，制作人透露游戏里一共有 100 种以上的素材，将可以组合改造出多少种武器呢？

除此之外，不需要的武器，玩家也可以进行"解体"操作从而换得一些素材，而有些素材是只能通过这个方式获得的哦！



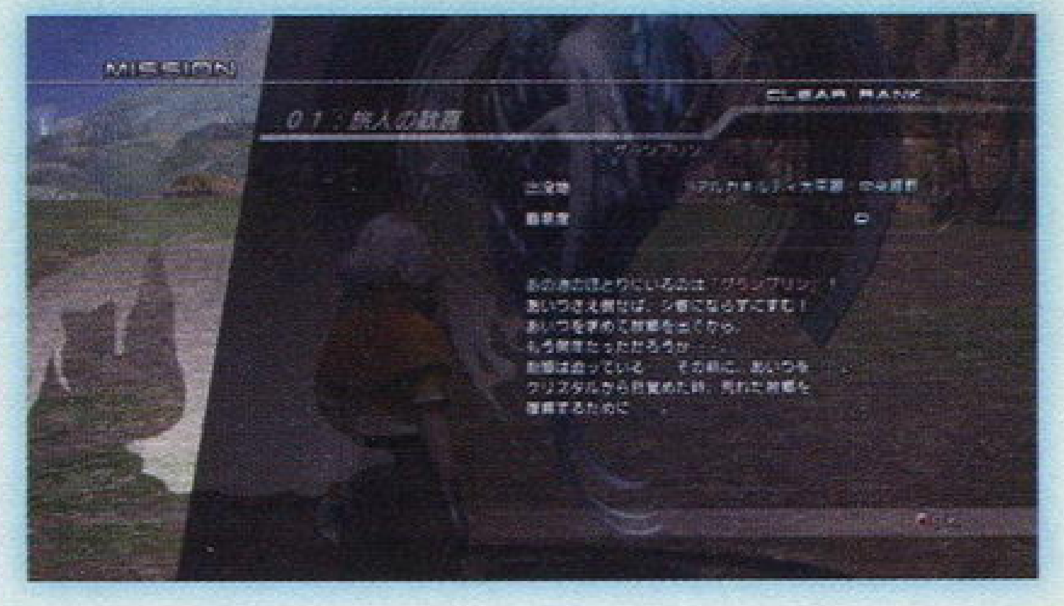


▲可以注意到闪电手中武器的外型变化。

任务系统

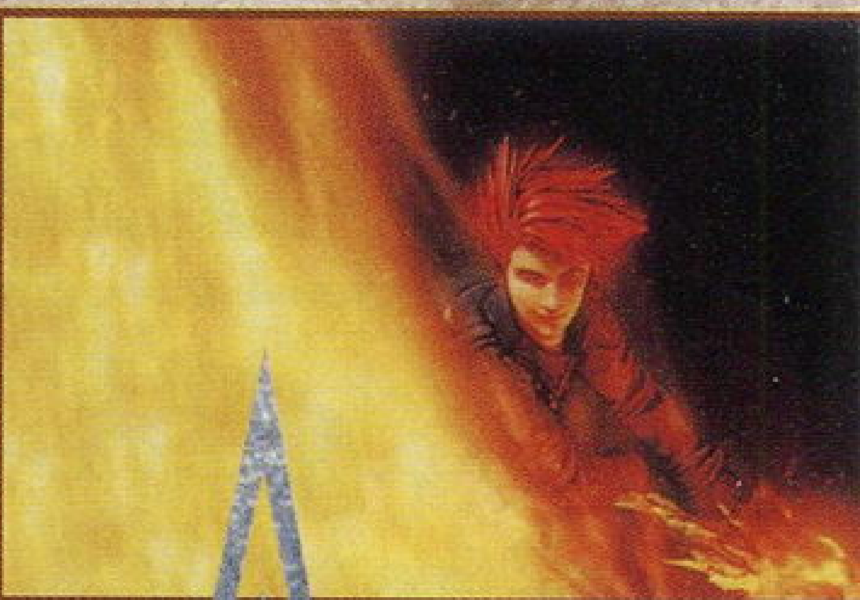
在脉冲之中，到处散布着由无法完成使命的尸骸而变化成的冥碑。玩家只要触碰这些冥碑，就可以接受各种各样的任务，比如讨伐某地点出现的特定怪兽等。而更重要的是，这些任务中会隐藏着很多小故事，帮助您更深入了解主线故事。





新闻资讯 强作冲击 FINAL FANTASY XIII





Estpolis
The Lands cursed by the Gods

四狂神战记		Square Enix	动作角色扮演
NDS	エストポリス		日版
	预定2010年2月25日发售	1人	5800日元
	无对应周边		

1995 年由 Tatio 发售的《四狂神战记 II》是 SFC 上令很多玩家至今记忆犹新的经典名作。15 年后，SE 将再次集结当时的制作团队，为所有 FANS 带来一款全新的《四狂神战记》。不仅画面获得大幅提升，完美实现了从 2D 到 3D 的转变，而且游戏的类型也从原作的传统指令式角色扮演游戏，改为了节奏更加爽快的动作角色扮演游戏。

文 九兵卫 美编 anubis

世界观介绍

在《四狂神战记》中，“波动器”是游戏世界观最核心的关键词。波动器遗存于神灵的遗迹之中，它们长年累月地吸收水与火、光与暗的能量，并最终积聚起强大的力量。作为惟一能够与支配世界的神灵相对抗的武器，波动器也一直是冒险者所梦寐以求的宝物。

▶ 使用者的“精神波动”是激发波动器潜在力量的关键，因此并不是所有人都有使用波动器的资格。





◀ 波动器存在于世界各地的迷宫以及城镇中，形态也互有差别。



被命运选择的波动勇者

声优：中村悠一

马克西姆 Maxim

年龄：21 岁
武器：剑
波动器：轰炎的波动器
攻击类型：全能型

马克西姆是从事魔物猎杀者工作的年轻人，一头鲜红的头发正如他炽热而勇敢的性格。正由于他浑身散发的正义感，人们总是将马克西姆称作“波动的勇者”。



▲遇到困难和危险时，马克西姆会第一时间挺身而出，令同伴觉得非常可靠。



美艳而冷酷的巾帼战士

塞蕾娜 Selena

年龄：21 岁
武器：魔法镖
波动器：冰河的波动器
攻击类型：速度型

声优：井上麻里奈

塞蕾娜是军事国家帕塞莱德共和国军的王牌。长相惊艳的她不仅深得总统的信赖，一些颇具传奇色彩的故事甚至还让塞蕾娜享名扬其他国家。



◀塞蕾娜待人处事要求严格，执行任务时也从来不依赖任何人，这对于一名女性来说确实是很难得的。

©2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

丰富的迷宫探索要素

不仅是战斗部分颇具动作性，本作的迷宫探索也充满解谜要素。玩家需要利用诸如搬运、下蹲、跳跃等动作来解开障碍物的干扰，这大大提升了游戏的趣味性和耐玩度。



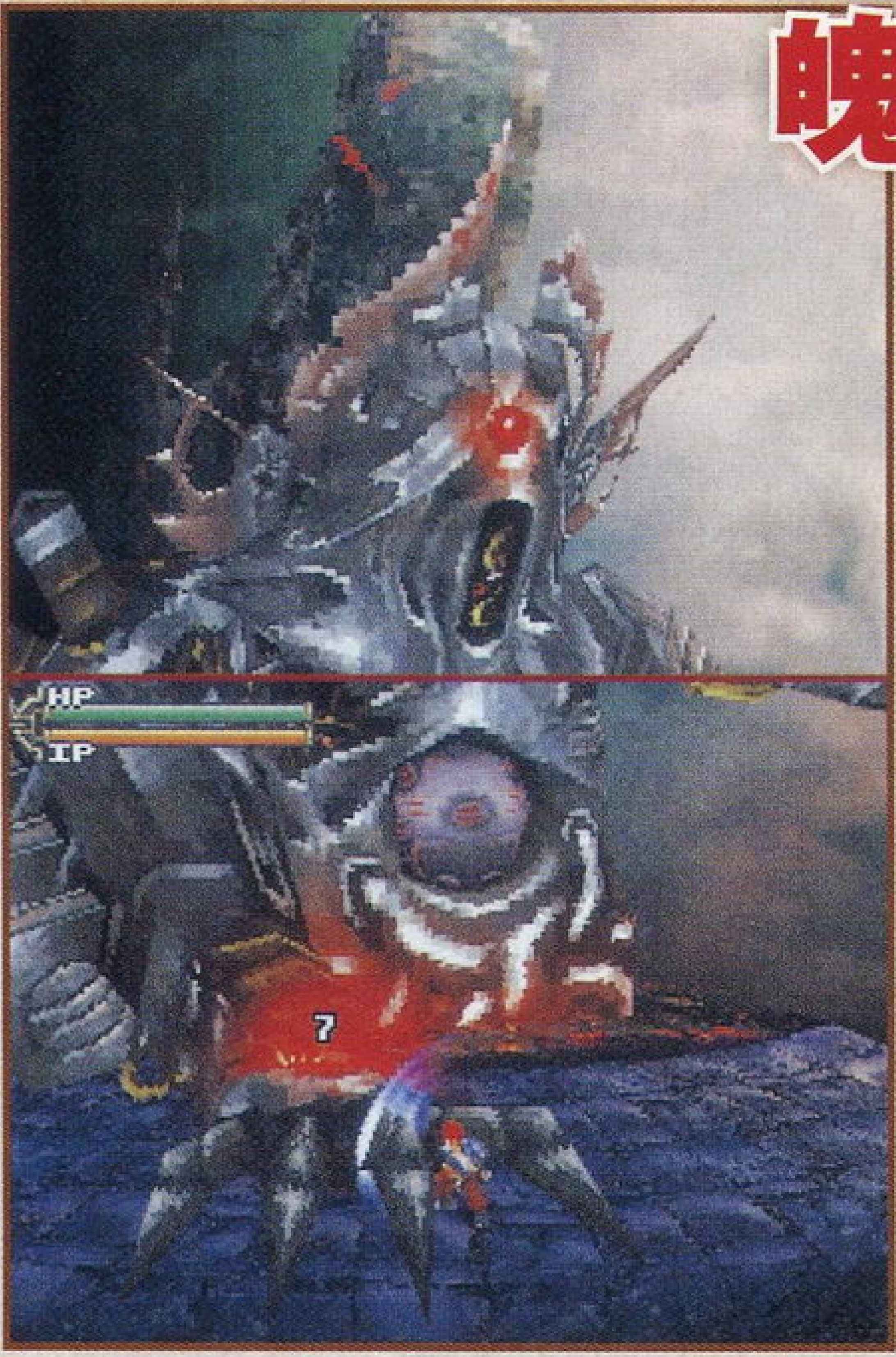
▲地形的影响是在迷宫中最常遇到的问题。



■通过细心的思考来完成解谜。Ⓡ押し引き

魄力满点的 BOSS 战

本作中的 BOSS 战也是游戏的一大特色。由于 BOSS 体积都非常巨大，所以通过 NDS 的上下两个屏幕来表现战斗就会显得魄力十足。在 BOSS 战中，上下屏幕的画面是联动的，玩家需要观察上屏幕中敌人的行动，从而在下屏幕控制主角进行有效的攻击或者回避，动作性非常强。



▲相比BOSS，主角在画面中所占的比例很小，这对玩家的实力提出了不小的挑战。

▶ 就算是再大的BOSS也总会有弱点的存在，赶紧将它们找出来吧！

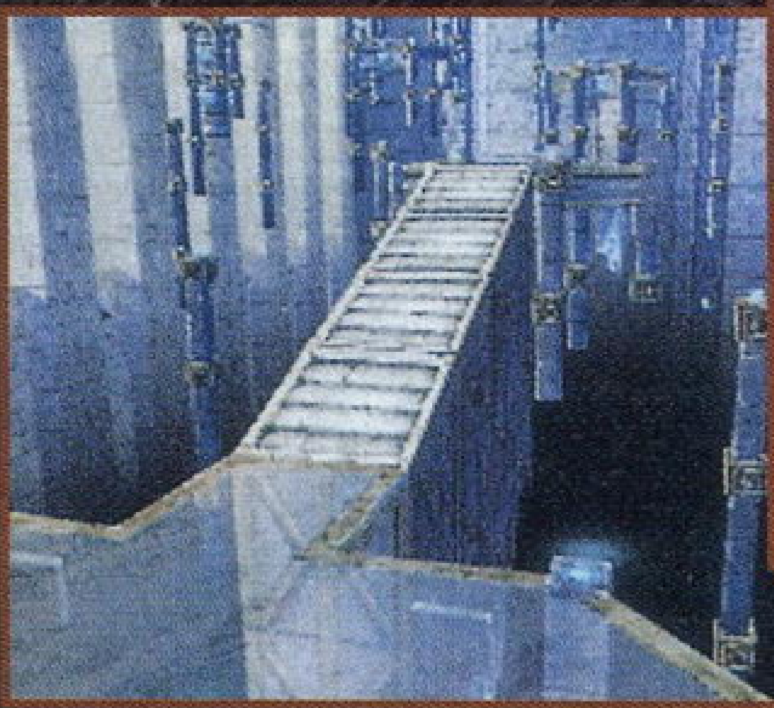




◀ 高高地飞在空中的BOSS到底应该如何对付呢？还是先回避对方的攻击并寻找机会吧！

焕然一新的场景

游戏中的冒险场所涵盖了森林、神殿、古塔以及巨大的桥梁。这些场所的风格各异，在重新绘制的 3D 画面表现下，玩家将踏上一场充满奇幻色彩的冒险。



▶ 巨大而空旷的神殿布满各种为了阻止外来者入内而设置的机关和陷阱。



▲位于地下深处的矿洞内到处都是令人窒息的热气，螺旋状的平台深深地插入地底。



▲严寒无比的雪国放眼望去到处都是高耸的建筑物。

极富动作性的战斗

本作的战斗既简单又爽快，玩家只要操作主角连续地对敌人发动通常攻击，就能很轻松地完成各种连击的派生。此外，战斗中用触控笔点击下屏幕中角色头像，还可以实现角色的即时切换。在连击中发动角色切换，则可以完成进一步的连携，甚至还能因此附加一些特殊的技能效果，这在迷宫冒险时也是经常会用到的技巧。

切换角色进行配合！



◀ 连击数越高，攻击的威力以及范围也就越大。



▶ 利用马克西姆的连击将敌人打成浮空状态。



▲加迪斯压倒性的力量足以让他蔑视世上的一切强者。

毁灭一切的破坏神



加迪斯
Gades

声优：小西克幸

加迪斯本存在于遥远的过去，是掌管着破坏之力的神。虽然他存在的意义就是不断进行破坏，但加迪斯本人对拥有强大波动能力的人却总是怀有敬意。为何加迪斯会现身于这个世界，难道是受波动的吸引？

文 星夜 美编 NINA

被遗忘的卡通名角



诞生于上世纪 30 年代的米老鼠可以说是史上最具影响力的卡通形象，他是沃尔特・迪士尼本人最喜欢的角色。但是很多人可能都已经忘记，在米老鼠之前，沃尔特还创造了很多个卡通形象。“幸运兔”Oswald 没有它的外号那么幸运，这个在米老鼠诞生前曾相当出名的角色在迪士尼公司的一次高层决策中被打入冷宫，从此被世人遗忘。之后米老鼠成为世人最欢迎的卡通形象，而 Oswald 却流落到荒废的世界，那里是属于被遗忘的卡通形象。

但 Oswald 时刻等待着机会的到来……

Disney EPIC MICKEY

经典米奇		Disney Interactive	动作
Wii	Epic Mickey		美版
	预定2010年秋季发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



▼ 本作的很多场景都是根据迪士尼乐园中的经典场景制作，开发团队因此拍摄了无数照片作为参考。



从根源开始 改造米老鼠

过去 20 多年来，Warren Spector 影响着整个游戏业界的创作思维，他创作的《网络奇兵》、《神偷》、《杀出重围》等游戏都被奉为经典，这样一个擅长黑暗游戏题材的制作人竟然与米老鼠挂上钩，这真是让所有人都出乎意料。当迪士尼主动找上门时，Warren Spector 曾斩钉截铁地拒绝了他们的邀请，称自己绝对不会开发儿童游戏。然而被拒绝的迪士尼又多次造访，他们希望朝另外一个方向重新塑造米老鼠，改变其出镜率越来越低的现状，而这次对米老鼠的改造将会从游戏开始。

Spector 年少时热爱迪士尼的作品，收集了不少罕见的迪士尼收藏品，他的德州大学硕士毕业论文就是以“经典卡通角色的进化”为课题。可以说，迪士尼误打误撞地找到了一个对迪士尼的历史了然于胸的顶尖游戏制作人。曾经深刻研究过迪士尼历史的 Spector 认为，要彻底改造米老鼠，就要从其根源开始。

米老鼠新形象

本作中米老鼠的形象会根据玩家的行为而逐渐发生变化，不过不管如何变化，不管米老鼠在游戏中处于任何镜头角度，标志性的半圆型耳朵都会看得清清楚楚，这是迪士尼方面规定的基本原则。

©2009 Disney. All rights reserved.

“小时候迪士尼曾把我吓得尿裤子。迪士尼就应该吓唬小孩！”

——制作人 Warren Spector



被遗忘的世界



▲本作将会有大量的对话和剧情内容。

巫师 Yensid（倒着拼即为 Disney）为那些被遗忘的卡通角色们创造了一个美丽的世界，Oswald 是这个世界最早的居民。这个神奇的世界就像迪士尼的主题公园一样，它实际上是在巫师的实验桌上的一个精巧模型，通过巫师家中的魔镜可以进入这个世界。米老鼠看到这个精巧的模型后立刻为之着迷。他等着巫师离开后，心痒难耐地开始玩弄模型，不小心把颜料撒到了模型上。这时米老鼠听到巫师归来的声音，他害怕被发现，匆匆地清理了一下就赶紧溜回家中。他很快忘记了这件事，之后几年享受着日益高涨的声望与荣誉。

米老鼠没有想到，他的小小过失给 Yensid 的秘密世界造成了灾难性的影响，那里变成了一个受到怪物“幻影污渍”控制的恐怖世界。Oswald 与其他被遗忘的卡通角色们挺身而出，勇敢地与幻影污渍们对抗，但最后还是败下阵来。米老鼠仍然对此一无所知，直到有一天，放在他面前的魔镜突然活了过来，幻影污渍将他拉到了遗忘世界之中。米老鼠的神奇冒险就从这里开始，他要躲避污渍，找到 Oswald，赢得他的信任，最终逃出这个世界。



Oswald

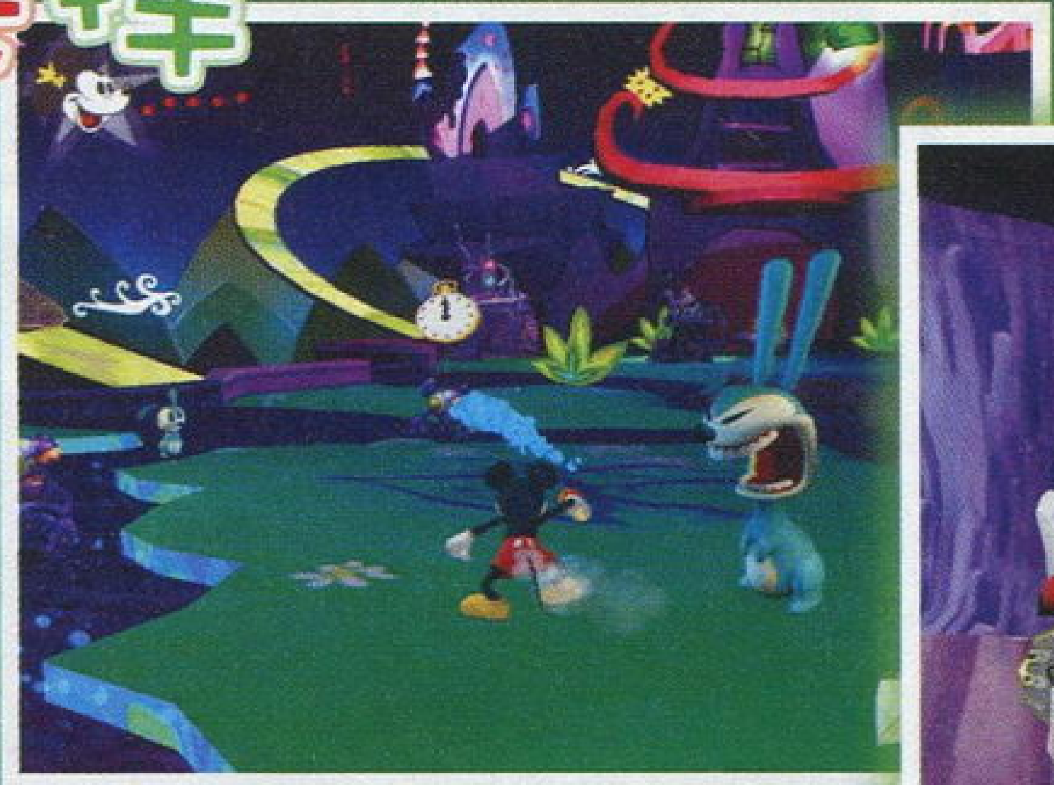
本作中的关键角色。作为米老鼠的前辈，他被遗忘于荒废世界之中。他对米老鼠充满憎恶，强烈渴望得到米老鼠拥有的一切。

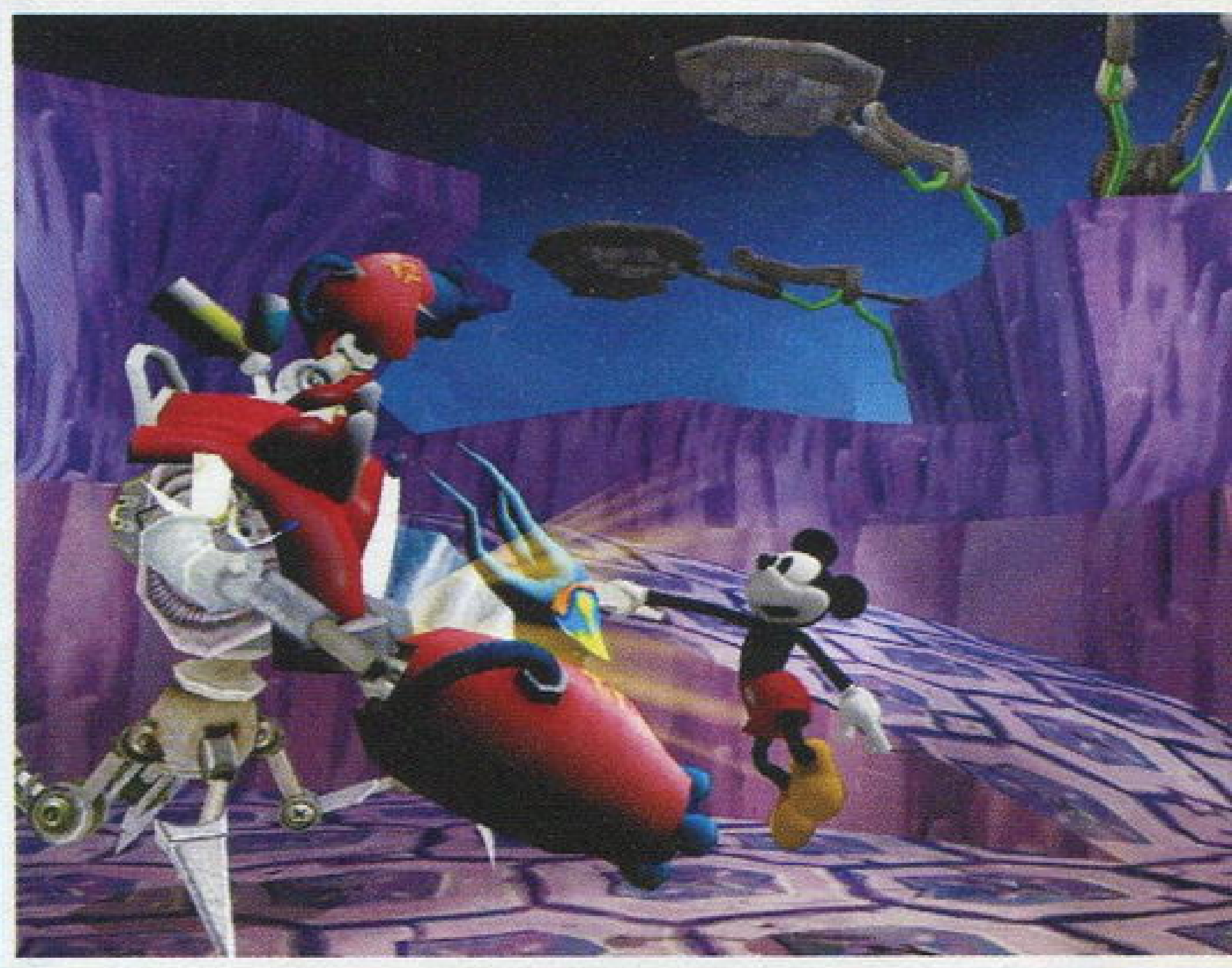
新闻资讯

米老鼠的善恶抉择

本作的主要游戏方式是使用颜料和稀释剂进行互动，玩家可以挥舞笔刷（遥控器手柄）创造或者毁灭世界。你可以用颜料画出建筑、平台和道具，也可以用颜料稀释剂将色彩斑斓的墙壁和敌人擦掉。颜料与稀释剂的配合将会让本作的游戏过程充满各种可能性。

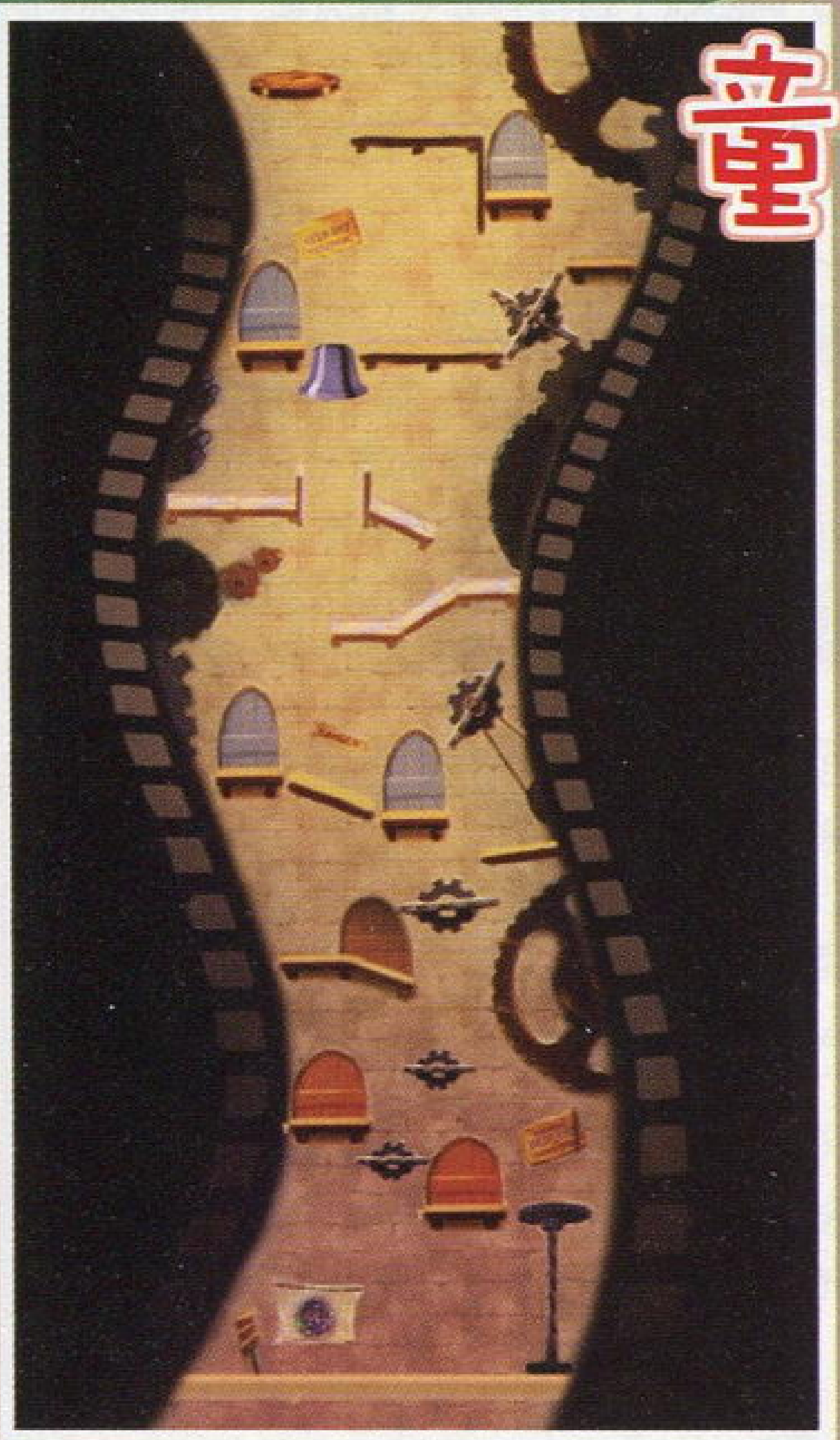
玩家不仅有创造与摧毁的自由，还有塑造米老鼠个性的自由，正如很多沙箱式游戏中的道德抉择一样，米老鼠是个到处作恶的捣蛋鬼还是无私的英雄完全由玩家决定。玩家在游戏中的行为倾向会逐渐改变米老鼠的个性，到处捣蛋，将颜色与光芒抹掉，就会变成“好斗者”，它的形象也会变成佝偻的老鼠状生物；而如果以拯救世界为己任，解救被幻影污渍困住的人们，他就会变成真正的英雄，形象高大、散发着光芒。往不同的方向发展有各自的好处，例如成为英雄将会有更多人愿意提供帮助。





▲开发团队投入了大量的时间和精力让米老鼠和其他角色在本作中的动作与动画片一样生动夸张。

童话故事的幕后世界



▲在关卡之间分布着一些老式电影幕布，穿过幕布后会来到简短的 2D 平台动作关卡，这些关卡是根据几十年前的动画短片制作，米老鼠要通过这些地方才能到达下一个地区。

游戏中所在的遗忘世界就像一个由蒂姆·波顿创造的迪士尼乐园，它是一个童话世界，却给人以黑暗怪异的感觉。Warren Spector 说：“我想吓吓小孩子们。我去迪士尼乐园时很喜欢看到 10 岁大的小孩哭着说：‘妈咪，那个钟楼活过来了，它要把我吃掉了！’这是我的梦想。”

不过《经典米奇》并非恐怖游戏，只是要通过诡异而神奇的场景诱发玩家的想像力。本作中的多数场景都是基于迪士尼的经典童话故事，不过都经过了独特的改造。在游戏类型方面，Spector 表示其揉合了《马里奥》、《塞尔达》、《瑞奇与叮当》、《杀出重围》等游戏的精华，而在基础上则是一个平台动作游戏。关卡结构方面，每关刚开始时的场景会让每个去过迪士尼乐园的玩家都感觉非常熟悉，随着关卡的深入会变得越加诡异，有时候甚至会进入关卡的“幕后”。看到各种建筑和布景的内部运作，例如齿轮、传送带等的运转，这时连音乐也是将原版主题音乐进行怪异化修改，例如倒放。

除了画笔和稀释剂外，米老鼠还会得到很多实用道具。例如得到一张草图，就可以用魔法笔使其变成实物，改变周围的环境。例如发现了一张钟的草图，就可以按键将其激活，使其进入慢动作状态，这样就可以跳过旋转的风扇或者脱离敌人的包围。还有电视的草图变成实物后，会让敌人看得着迷而放米老鼠通过。



▲在本作中，玩家将会看到米老鼠面目狰狞的一面。

与现实中的迪士尼世界一样，在这个世界里也有很多游乐设施的乘票，包括可以乘坐最高级设施的 E 票。乘票就是这个世界里的货币，可以在自动贩卖机那里兑换特定的角色或者 HP 奖励、特殊草图等。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

新年的第一期短波迎来了全新的改变，新增的“紧急速报”版块将会为所有玩家呈现近期流行大作和原创新作中由官方公布的追加信息，第一时间带给你激动人心的火热情报。而本期最让人意外的估计要数《KERORO军曹 RPG》的亮相了，各位FANS对由传说小组倾力打造的本作是否会充满期待呢？



感恩节过后，在欧美该卖的游戏都已经摆到货架上，未上市的已公布新作中大多是因为各种原因而延期到明年春季。这次的短波为大家带来了两个具有浓郁美式科幻气息的大作续报，科幻迷们的春天即将到来。



Wii 《劲舞革命 音乐瘦身》是一款支持跳舞毯和Wii平衡板两种操作方式的音乐游戏，加入了网络对战和多人合作等全新模式，发售日为2010年1月28日。

PSP 以“群魔乱舞”而成为话题的《真·三国无双 联合突袭2》中已经确定大乔会成为可操作角色，不过这次她的武器会从双扇变成了双杖，具体的攻击方式和以前会发生较大的变化，值得玩家期待。

PS2 近期公开的《召唤之夜铸剑物语 破灭之剑与约束的骑士》玩法和之前的系列作品类似，玩家可以在战斗中随时切换男女主人公，并利用他们各自武器的特点或召唤兽凭依发动各种华丽的攻击。本作的声优阵容同样强大，樱井孝宏、朴璐美、井上麻里奈等在游戏中都有精彩演出。

PSP 以角色扮演游戏开发的《Fate/新章》中，最大的特色就是战斗在使用传统指令的基础上进行了转变。玩家需要从“ATTACK”、“GUARD”、“SKILL”、“BREAK”四个指令中总计选择六次来克制敌人预先设定好的招式，把握各指令间的克制关系和超强的预测能力将是获胜的关键。

PSP 日前Falcom透露正在制作一款集结“伊苏”和“空之轨迹”两大系列中知名角色的乱斗作品，游戏的具体系统暂时还不得而知，预定发售日期为2010年内。

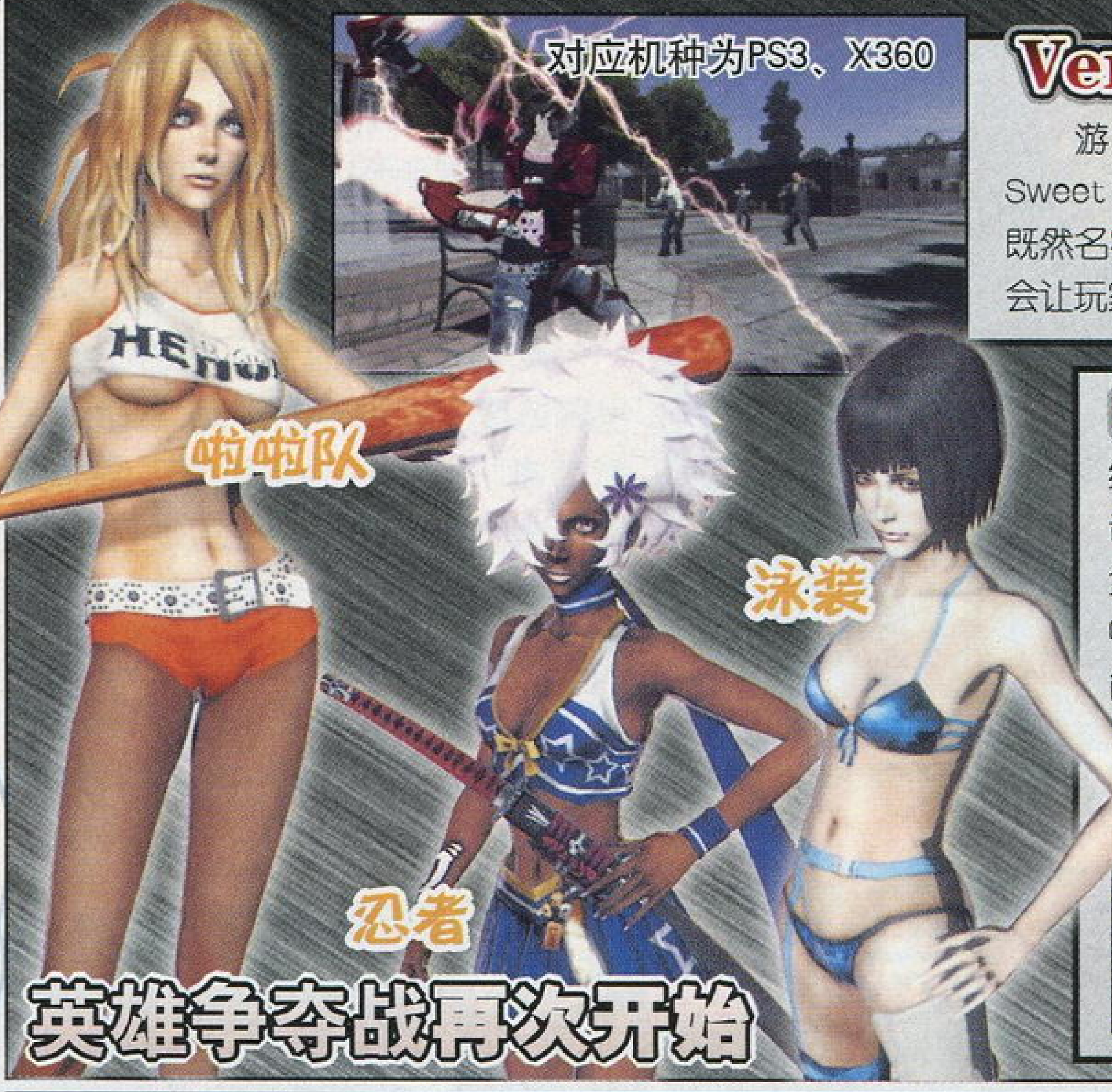
紧急速报

英雄不再 英雄们的乐园

［文：脆薯条］

多机种 动作 ■NO MORE HEROES 英雄たちの楽園 ■日版 ■MMV ■预定2010年2月25日发售

本作作为移植到PS3和X360上的作品，除了画面进化和操作改动之外，本次还新增加了全新的SEXY模式与Very Sweet模式，下面就来看看这几个模式到底有什么新奇的地方吧。



英雄争夺战再次开始

Very Sweet模式的特点

游戏中满足特定的条件后就会解锁Very Sweet模式，这样游戏中的女主角就会换装登场。既然名字都叫Very Sweet了，那么效果也一定不会让玩家失望的。

战斗系统

在原作中要通过连续按键和挥动Wii的控制器来给对方致命一击，本次移植到了另两个平台当然得换一个全新的操作方式。本次在PS3和X360版本中的操作回归传统，一系列魄力十足的动作能给玩家带来空前的爽快感。



◀场景中的物体对进攻有很大帮助。

解体百万吨

［文：晴天］

PSP 动作 ■100万トンのバラバラ ■日版 ■SCE ■预定2010年2月发售



“《勇者别嚣张》系列”对于有PSP的玩家来说并不陌生，但是要提到催生它的“Playstation C.A.M.P计划”估计就很少有玩家了解具体的情况了。作为索尼官方刺激第三方厂商开发创新游戏的扶持项目，该计划最初设立的目的就是希望通过竞标的方式，让游戏公司或制作人将优秀的游戏创意提交给索尼官方，一旦得到承认后索尼便会以资金支援的方式辅助游戏完成制作以及后续销售。不知道这次以开发“《天诛》系列”闻名业界的Acquire会借助该计划给我们带来怎样的惊喜呢？

破坏狂的天堂

简单明了的目的

标题中的“百万吨”其实就是指游戏中出现的巨大战舰，而玩家的目的就是为了避免失控的战舰坠落村庄，造成无法挽回的损失，所以必须在限定的时间内利用各种方法将战舰“大切八块”。当然这个过程并非一帆风顺，各种陷阱和场景的干扰会对玩家的操作提出不小的要求，因此如何在有限的时间内制定出最佳的“解体方案”将是过关的关键所在！

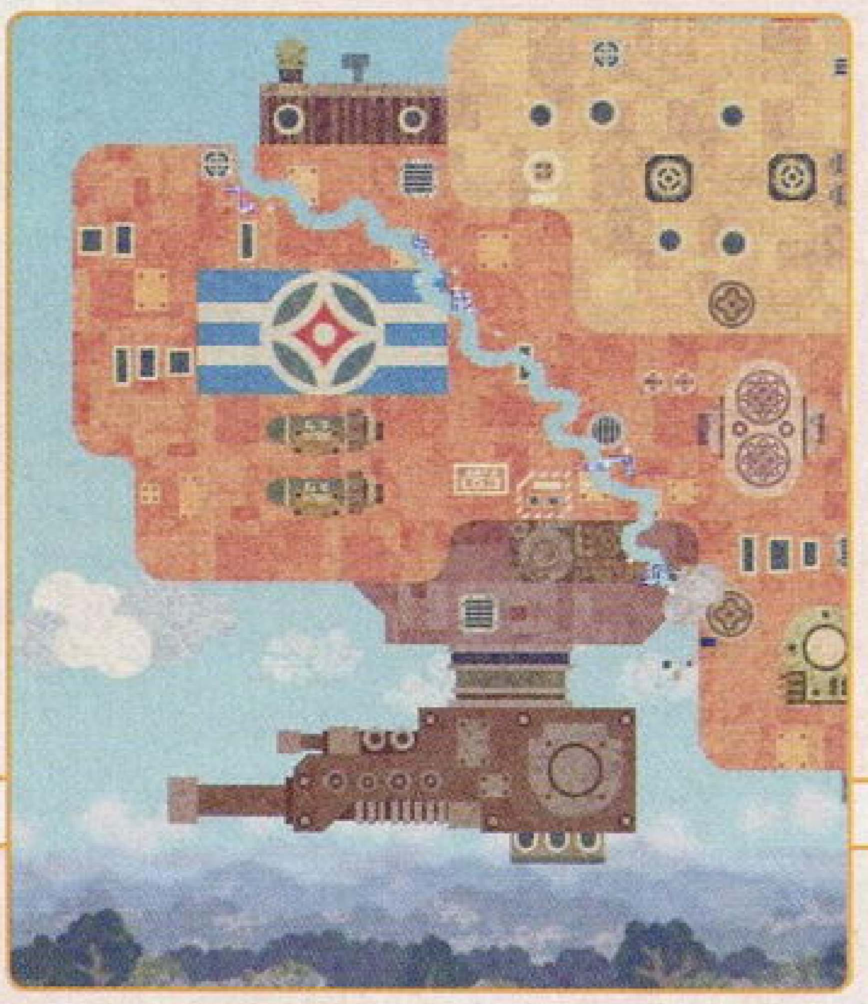
解体大法①直捣黄龙

作为游戏最基本的解体方法，玩家只要操纵主人公在战舰上挖出一条通道就能将多余的部分剥离出去，尤其是在场景较大的战舰关卡，轻松丢掉一大块负担绝对让人感觉非常爽快！



解体大法②缓兵之计

既然是战舰，其上就肯定有不少防御设施。如果当玩家在挖掘的过程中遇到了发射导弹的炮台，那就赶快找个安全的地点躲起来，之后便可利用导弹的装弹时间把最危险的部分剥离出去。



▲甩掉负担，一身轻松。

解体大法③声东击西

在挖掘时偶尔会出现按照一定路径巡逻的机器人，和它们正面冲突注定是死路一条，所以攻其不备才能出奇制胜。



解体大法④避重就轻

为了抵御敌人的进攻，战舰的某些部分会加装特殊的装甲，而遇到这些不能使用正常工具开凿的蓝色部分，通常仔细观察场景发现迂回路线完成任务是相当重要的。

英雄的附加任务

虽然拆掉了战舰就万事大吉，但在这之前一定不要忘记从战舰的牢房中救出被困的居民，随着玩家救援数量的增加，说不定还会有各种各样的好事情发生呢。

永恒的尽头

多机种 角色扮演 ■END OF ETERNITY ■日版 ■SEGA ■预定 2010 年 1 月 28 日发售

3A 的游戏一向是以"新系统"见长，其制作的游戏也代表了目前 RPG 游戏的最尖端。想必玩家们在几期的前线狙击中也了解了这款《永恒的尽头》是多么独特了吧，本次的新情报带来了全新的"升级"系统，除了这个新意还有几个其他比较新奇的创意，对这款游戏充满期待的玩家且允许我慢慢说来……

充满创意的结晶

对应机种为PS3、X360

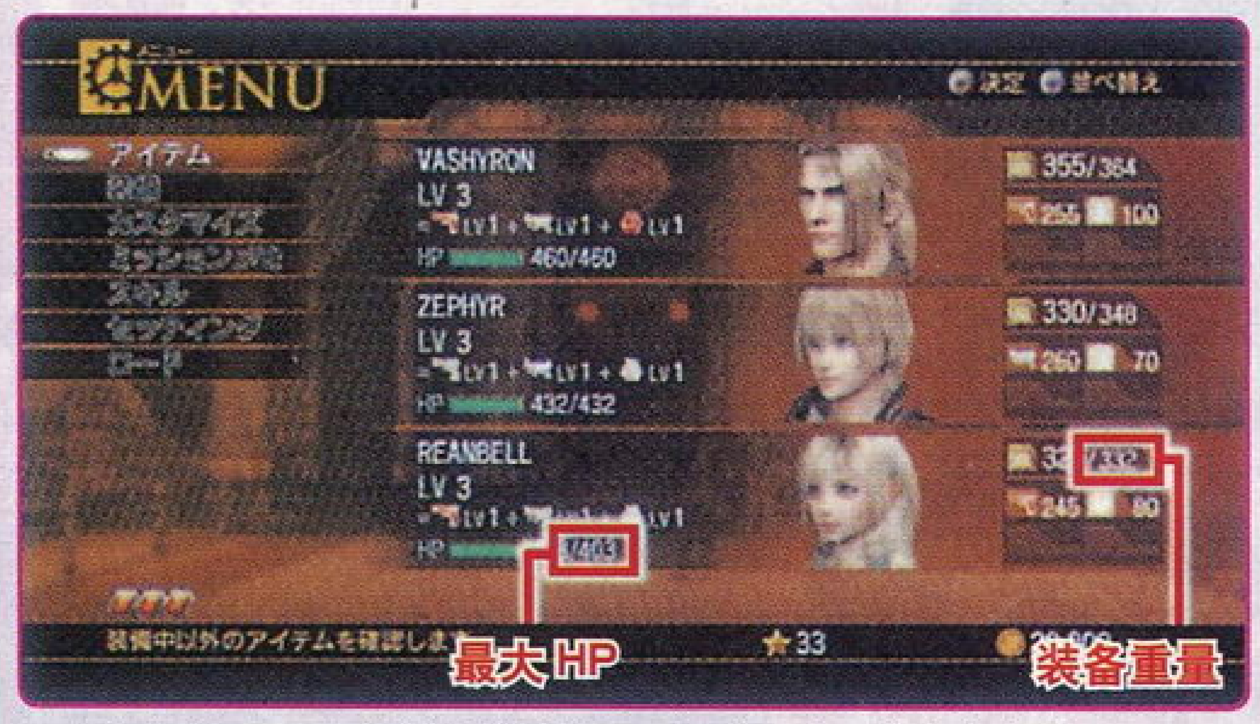


贝塔 相貌与智商成反比的领导者

作为"卡迪那尔"的领导者之一，虽然相貌看似有点丑，但靠着他自己出众的才华登上了领导者的地位，而且在游戏中他也会帮助我们承接各类工作等等，他还可能与主线剧情有着莫大的关联，当然他的爱犬也和他一个德行，真是有什么样的主人就有什么样的宠物啊……

最大HP与装备重量

当角色升级后，本身的最大 HP 会提高，当然这是几乎所有 RPG 游戏中最最基本的设定。除此以外还有装备重量这一选项，所有武器、饰品等等都会有重量的设定，性能越高的武器重量也就越大。这个设定非常类似于《前线任务 5》，虽然是截然不同的两个游戏，但设定的共通也让我们了解到这款《永恒的尽头》的独特之处。



▲人物菜单界面，本作的换装系统可以即时反应到菜单之中哦。

等级系统的革命

3A 所制作的游戏向来是以新颖的系统而闻名，而且这些系统绝对是站在当今 RPG 游戏的最前沿。这不，本次《永恒的尽头》中的等级系统又是一个另类。游戏中三种武器都会有相应的熟练度设定，而且这次熟练度的合计等级即为人物的等级，相信这样的设定又能衍生出别具一格的玩法咯。

▶手枪熟练度 LV1+ 机枪熟练度 LV1+ 手雷熟练度 LV1= 人物等级 LV3。





［文：脆薯条］

▶游戏中所有的技能发生几率都会表示在菜单中，而不是隐藏数值。



武器的熟练度

3A 的游戏中关于有"熟练度"的东西真是太多了，这次的熟练度还是和新技能与蓄力槽有关。新技能是随着等级的提高而自然习得，3 个角色均有共通技能和自身独特的技能，一些被动技能都会有"发生率"这个数值，实际战斗中发出技能后会在屏幕右侧表示出来。蓄力攻击在战斗时会用一个黄圈表示，发动后的攻击力将有加成效果，而且还可以和同伴配合打出华丽的连技，此时的演出效果也将有独特的镜头呈现。

KERORO军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗

NDS 角色扮演 ■ケロロ RPG 騎士と武者と伝説の海賊 ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年发售

前段时间在 PS3 版《薄暮传说》中加入"KERORO 军曹"的换装称号，估计是让很多玩家都有些意外的消息，而当初如果你只认为这是官方的一次恶搞，那么以下要为你介绍的"《传说》系列制作小组最新作"一定就会让你大跌眼镜了。游戏中"猥琐"的 KERORO 军曹将化身正义的战士展开一场奇幻的大冒险，不过这次他们的目的还是"消灭可恶的蓝星人"吗？

恶搞无极限 青蛙军团参上

［文：晴天］



剧情概要

游戏的故事以某天 KERORO 军曹发现了一个神秘的游戏机为开始，当大家准备启动游戏机打发无聊的时光时，游戏世界中的怪物竟然穿过屏幕来到了现实世界，同时 KERORO 小组的 5 名成员则被吸入了游戏的世界。现在摆在 KERORO 军曹面前的是现实与游戏世界中的双重危机，被迫分开的成员们究竟能否通过自己的努力返回现实世界，弥补自己犯下的错误呢？



▶各种搞怪的对话和 KERORO 军曹们的夸张表情都能让玩家体会到轻松的游戏氛围。



经典战斗系统

因为是"《传说》系列"的制作小组负责开发，所以游戏的战斗自然也是走的"传说路线"。只是根据 KERORO 军曹不同成员的能力差别，战斗中玩家除了通过按键组合发动技能和魔法外，独特的变身系统还会让战斗的策略性和华丽程度大为提升。



◀不同军曹的变身能力是影响战斗难度的主要因素。

援护攻击

战斗中点击下屏幕的"非战斗角色"可以发动各种援护攻击，细心的玩家说不定还能发现一些在原著作品中的经典角色哦。

▶不同的援护攻击会消耗不等的特殊计量槽，而注意发动的时机也很重要。



超必杀技

在战斗中满足特定条件可以发动的超强攻击，类似于大家熟悉的"秘奥义"，合理利用全屏攻击的效果能实现快速清场。



▲角色的面部特写是这类攻击发动时的一大看点。

质量效应2

X360 动作角色扮演 ■Mass Effect 2 ■美版 ■EA ■2010年1月26日发售

BioWare打造的《质量效应》三部曲是号称要比肩《星球大战》的宏伟银河史诗，将于明年初发售的第二部将会让玩家感觉上次的冒险只不过是触到了这个世界的皮毛。最近BioWare公布了一个新的DEMO，可以看到一名新角色Samara。她是蓝色皮肤的Asari族人，她的动机比其族人更加神秘。Shepard指挥官正在组建一个特遣队，而Samara有他所需要的能力，因此Shepard专程来到Asari族居住的Illium星球邀请Samara入队。

科幻史诗再谱新章!


■谈话时的光线比过去明暗许多，这使得本作的对话过程给人更黑暗的感觉。

新角色Samara登场

Samara的兴趣是当义务警员，哪里是犯罪现场哪里就能看到她的身影，当地的警官们已经和她混得很熟。Shepard得知Samara的这个癖好之后立刻动身赶往附近的一个犯罪现场，果然看到她正在对某雇佣兵进行暴力审讯，这个臭名昭著的雇佣军团刚刚扫荡了某个犯罪集团的飞船。Samara在审讯过程中因为用刑过度而直接将疑犯打死，结果被当地警方带走。Shepard用他最擅长的谈判技巧帮助Samara脱困。与前作一样，对话在本作中有非常重要的作用。在对话时的面部表情将会更栩栩如生，而镜头角度也会更具动感。


■平常爱充当义务警员的Samara，背后的真正意图是一个巨大的谜团。

对话打断系统

帮助Samara摆脱困境后，她让Shepard帮忙一起寻找雇佣军的进一步情报，根据Samara提供的信息，Shepard找到一个小个子商人Pitne与之对质。这时可以看到本作全新的对话系统：当Pitne故意回避话题时，屏幕中会突然出现一个图标，即时根据提示按键（进入QTE状态）可以将对方的话打断，一举扭转谈话的氛围。例如当Pitne正唧唧歪歪之时，Shepard突然抽出枪对准了他，把这个小个子吓得赶紧交出一张能进入雇佣军基地的门卡。如果QTE操作失败，Shepard将无法从Pitne那里得到这么重要的线索。


■子弹的命中侦测进行了改良，从远方击中敌人给人以很强的成就感。

新武器设定

拿着门卡进入雇佣军基地后，游戏节奏从较为缓慢的对话型转为激烈的战斗部分。本作的战斗部分与前作相比最大的变化是增加了重量级武器，例如榴弹发射器，用这种武器轰杀迎面而来的敌群非常令人兴奋，不过弹药太少。在战斗中通过放射状的菜单可以实时更换弹药类型。本作中枪支是否过热不再取决于是否长时间连续不断的开枪，只要发射的子弹数量达到了一定的数值就会过热，这时需要插入一个冷却棒对枪降温。从目前公布的情况来看，《质量效应2》对前作中很多令人遗憾的地方都进行了改良，例如太多的Bug、贴图错误等，系统菜单也进行了大幅改进。


■本作的掩体系统更加灵敏，爆头会更容易

[文：阳光成员 清国清城]



对应主机为PS3、X360

销魂城里的多人大战 [文：星夜]

生化奇兵2

多机种 主视角射击 ■BioShock 2 ■美版 ■2K Games ■2010年2月9日发售

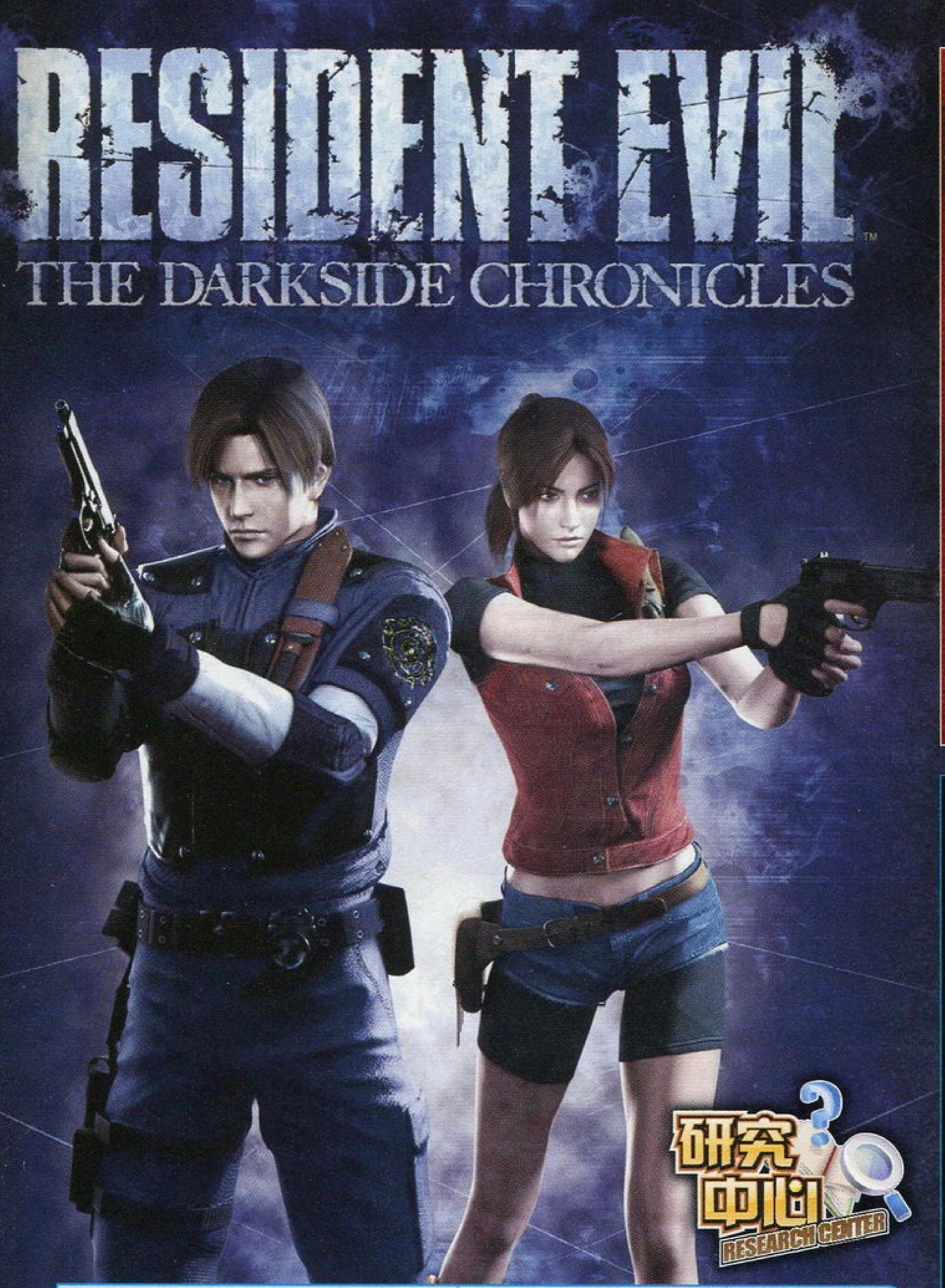

■多人模式的故事背景也很值得玩味。

《生化奇兵》是一个注重单人游戏体验的游戏系列，不过如今多人模式已经是主视角射击游戏不可或缺的一部分，《生化奇兵2》自然也不会例外。本作的单人模式是发生在前作的10年后，而目前公布的多人模式则是发生在前作的一年前，那时基因改造技术仍在研究之中，玩家扮演的是一群"质体"测试者，然而测试过程出现故障，测试者们变成了暴力的恶魔。

在对战型多人模式中，总共有6名角色可以选择，他们都有各自的背景故事，已知角色包括：焊接工Jacob Norris、橄榄球员Danny Wilkins、寡妇Barbara Johnson。虽然是预设的角色，不过相貌外形都可以自己定制，还有配备的武器也可以自己选择搭配，包括枪械的升级、两个质体槽以及3个补品槽，可使用的武器类型非常丰富。

比起单人模式，多人模式的节奏明显加快，战略性也很丰富，例如可以利用Big Daddy作掩护，可以躲藏在通风口等秘道中埋伏对手。有趣的是，拿着照相机不断拍摄各种尸体的照片还可以提高对特定敌人类型的伤害力。


▶对前作游戏节奏不满的玩家，可以在本作的多人模式中体验更狂热的战斗。



生化危机 黑暗历代记	Capcom	光枪射击
Wii Resident Evil: The Darkside Chronicles		美版
2009年11月17日	1～2人	49.99美元
对应Wii Zapper		对应玩家年龄：17岁以上

距离游戏推出已经过去半个月的时间了，不过很多玩家对本作的热情仍然不曾减弱。游戏中绝大多数BOSS的设计都是照搬原作，但具体的作战样式却发生了很大的变化。在这其中，尤以在对付超级暴君和阿莉西亚最终形态时的技巧性最高。以至于有不少读者来信反映在这两个环节"卡关"。为此，我们特地将游戏中所有BOSS战的特点和规律进行总结归纳，希望能够对大家有所帮助。

文 炎骑士 美编 忽悠悠

BOSS战心得



T维罗妮卡怪物·希尔妲

我们从游戏的剧情中可以了解到，在流程中遇到的第一个BOSS级敌人其实是由原创女主角玛奴艾拉的母亲——希尔妲·伊达尔戈变异而来的。我们在游戏中会与她遭遇两次，分别在Operation Javier 1和Operation Javier 4。

Operation Javier 1

◆初期的战斗场景是发现玛奴艾拉的教堂中。由于场景的空间狭小，所以对方并不会有太大的动作。BOSS在这个阶段的主要攻击方式是挥动触手，在发动攻击前会有明显的预备动作。如果发现BOSS的动作在某一个位置短暂停留，那么就表明她要发动攻击了。对于这种攻击，我们只能通过准确命中对方的头部弱点来化解。如果对自己的枪法没有足够的信心，那么建议用冲锋枪或霰弹枪来攻击BOSS，前一种武器可以确保连射性和命中率，后一种武器则有着较强的停止作用。

◆在第一个阶段将BOSS的体力削减到一定程度后，就会自动进入第二个阶段。进入这个阶段后，BOSS的行动和攻击会依托场景中的水域展开，由于行动速度较快，所以比较不容易瞄准攻击。建议此时主要用普通的手枪进行点射攻击，以避免命中率下降导致弹药的浪费。另外，在进入此阶段后会有一次固定的情节，玩家操纵的角色会被从水中钻出的BOSS撞翻。此时只要瞄准BOSS的头部弱点猛烈开火就可以避免受到进一步攻击，并且可以迅速削减对方的体力。战斗中最难缠的要算对方的触手攻击，只能通过连续命中触手来化解。反复上述过程，当BOSS的体力见底之后，她会主动爬上岸。这时只要迅速瞄准教堂正门上方的位置开火就可以触发特殊情节，随后BOSS就会退出战斗。

Operation Javier 4

◆相比第一次遭遇希尔妲，这一次的战斗难度提升了不少。战斗初期，BOSS除了依然会用触手对玩家操纵的角色发动袭击之外，还会从背部的器官喷出酸液。对付触手攻击的办法是瞄准头部弱点射击，而对付酸液袭击的方法则是在短时间内用大威力武器瞄准喷出酸液的器官开火，只有这样才能够压制住。

◆战斗过程中，双方会在多个平台之间不断移动。BOSS会在几个固定的位置发动QTE攻击，只要稍加熟悉就可以轻松避开。注意当双方距离较远时，霰弹枪和手榴弹的效果会大幅削弱。切忌在此时使用手榴弹，因为呈抛物线投掷出去的手榴弹很难落至BOSS的脚下。另外，尽管榴弹发射器是一种不错的武器，但在使用中一定要注意抬高角度的修正。否则同样无法准确命中对方。

◆角色在战斗中有机会跳上BOSS的背部，此时是攻击对方的绝好机会。不过要注意的是，由于画面会剧烈抖动，所以瞄准起来并不容易。此时可以考虑用霰弹枪瞄准BOSS的头部连续开火，可以收到明显的效果。

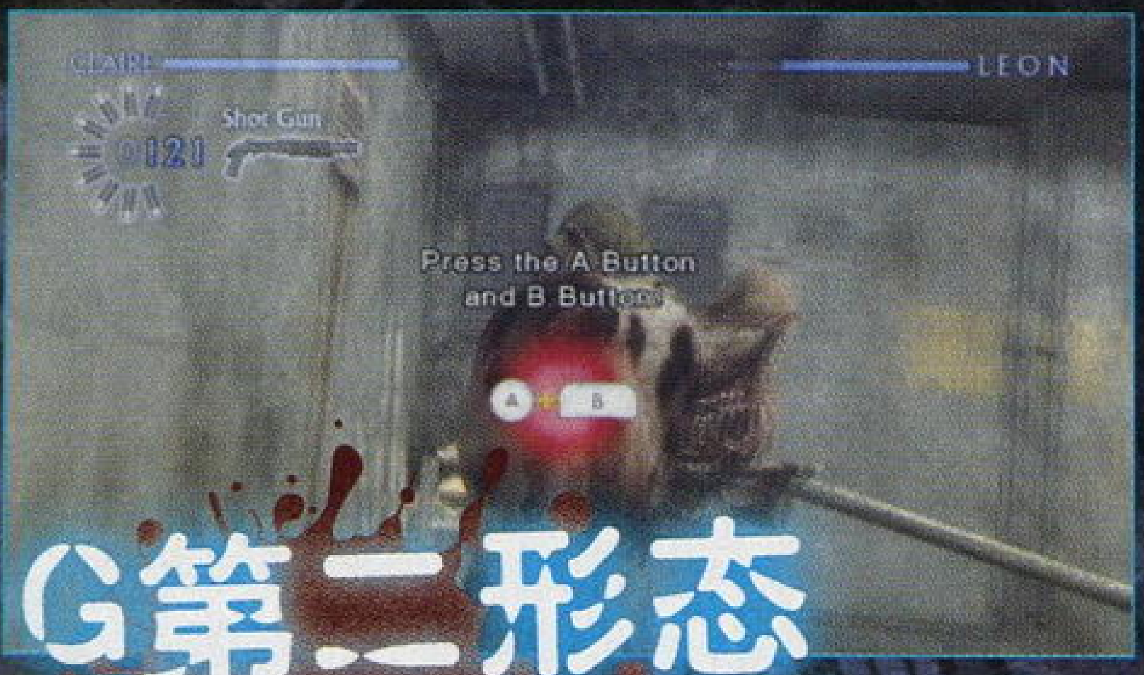
◆触发玛奴艾拉与BOSS产生共鸣的情结后，BOSS的身体会变成红色。此时如果与对方拉开一定距离，那么对方还会射出针刺攻击角色。对付这种攻击手段的最好办法依然是用大威力武器猛烈轰击，以封住对方的行动。



G第一形态·威廉博士

◆初次遭遇威廉博士时，他的主要攻击方式是不断挥动手中的铁棍。他的所有攻击都可以通过连续命中头部来化解掉。由于战场比较狭小，所以霰弹枪就成为了战斗中的主力武器。需要注意的是，对方的铁棍攻击往往是二连击形式的，这意味着如果不能阻止威廉博士的第一次攻击，那么就很容易挨上两下。在高难度的游戏中，这样的二连击足以致命！

◆战斗的过程中会有一段BOSS将铁棍扔出来攻击的特殊情节，可以通过QTE指令来躲开。当角色从高处返回地面后，会被BOSS抓起来并甩落到平台边缘。注意此时一定要保证连续准确命中BOSS的头部，否则就会受到极大的伤害。



G第二形态～第四形态

◆第一阶段的战斗同初次遭遇威廉博士时比较相似，对方的弱点依旧是头部，只不过攻击欲望更高、攻击力更大。此时只要连续命中头部，就可以迅速削减 BOSS 的体力直至将其击倒。

◆变身后的 BOSS 不仅行动更加迅速，还会不断地蹿上跳下。当双方距离较近时，依然可以利用霰弹枪对准头部弱点猛轰。如果拉开的距离较远，那么则建议用手枪或冲锋枪进行牵制。注意此时会有一些 QTE 提示，如果不及时输入，就会受到较大的伤害。

◆第四形态的 G 怪物不再追着角色进行攻击，而是在场景中的墙壁上攀爬，并且寻找偷袭角色的机会。这个阶段的战斗有一定技巧性。由于对方的行动非常敏捷，所以最好是用连射性较好的冲锋枪来对付。另外，战斗中一定要掌握好装填的时机，一方面避免错过开火的机会，一方面还要提防 BOSS 偷袭。注意，将 BOSS 的体力削减光之后，此时的 BOSS 还会垂死挣扎，此时如果稍有松懈，那么依然会遭到偷袭。



G第五形态

◆初期战斗的难点体现在不容易瞄准 BOSS 的触手。此时比较考验玩家的耐心，其实只要沉住气瞄准不断摆动的触手射击，用手枪连续命中即可化解对方的攻击。另外，如果发现 BOSS 准备用触手投掷钢板进行攻击时，一定要设法用同时具备远射程和大威力的武器连续命中。

◆持续削减 BOSS 至一定程度后，对方会将角色倒吊起来，并用身体中央身处的猥琐器官进行攻击。其实这也是对 BOSS 造成较大伤害的绝好机会。由于距离对方很近，所以只要用大威力武器连续开火即可。

◆当 BOSS 的体力见底之后，它会转为防守，此时切忌用各种武器向着 BOSS 的身体胡乱射击，而是要准确命中对方正下方的位置。此时的 BOSS 会用触手将身体下方的钢板牢牢护住，一定要抓紧时间将这些触手打开，这样才能攻击到钢板。将钢板击碎后，战斗便会随之结束。



G成体

◆对付 G 成体的战术与对付威廉博士时类似，它的弱点同样在头部。通过不断攻击这个位置，不仅可以迅速削减它的体力，还可以化解攻击。

◆战斗开始后不久，这个怪物会将玩家操纵的角色抓起来并抛入场景内的井中，并且向井中投放若干 G 幼体。注意这些落入井中的 G 幼体是无法用匕首消灭的，只能通过瞄准射击来对付。

◆回到地面后，BOSS 除了普通的攻击形式之外，还会时不时地吐出 G 幼体。注意，一定要迅速消灭这些讨厌的小东西，否则他们会干扰玩家的下一步行动。



暴君T103·普通形态

◆初期的暴君行动比较缓慢，他的每种攻击动作发动之前都会有明显的硬直。因此，只要能够确保准确命中对方的头部就可以避免受到伤害。另外还要注意，暴君的部分攻击是二连击形式的，不要放松警惕。

◆暴君的体力下降到一定程度后，他的行动会变得敏捷许多。此时的关键在于如何能够在较远的距离上准确命中。否则，一旦暴君冲过来，那么留给玩家倾泻火力的时间会很短。切忌在 BOSS 处于位置变化的过程中使用榴弹发射器和手榴弹攻击，很难奏效。



暴君T103·超级形态

◆初期阶段的战斗比较公式化，无非是躲过几段 QTE 和固定招式的攻击即可。在这个过程中可以熟悉一下对方的攻击形式。另外注意 BOSS 的弱点不是头部，而是在心脏位置。

◆待暴君将场景中的列车推走之后，就会进入第二个环节。此时的暴君会不断围绕着角色进行循环套路的攻击。包括在铁轨上的冲刺 QTE 攻击和两个方向上的蓄力攻击。其中的 QTE 攻击比较容易对付，只要及时输入正确的指令即可令对方扑空，并且留下较大的破绽。对付蓄力攻击，一定要瞄准头部的弱点猛烈开火。否则暴君不仅会展开两段式的二连击，还会改用双爪同时攻击角色。

◆当暴君的体力快要耗尽时，他会跳到远处恢复体力，玩家在此时也会获得火箭筒。把握发射火箭筒的时机有一定的技巧性和节奏性。一定要在暴君跳向远处的落地瞬间开火，只有这时才能够给予对方致命一击。否则，暴君就会用利爪将火箭弹弹开，或者干脆投掷回来。



量产型T103暴君

◆同原作中一样，在运输机上对付这个暴君的目的不在于直接用武器将其击倒，而是要设法削减其体力，从而获得启动弹射机关的机会。前半段的战斗样式同对付威廉博士和暴君 T103 时基本相同，只要保证在关键时刻命中对方的头部弱点即可。待 BOSS 的体力被削减到一定程度后，就会获得启动弹射机关的机会，此时要迅速抓紧时间瞄准开关射击。

◆ BOSS 将集装箱推回机舱后，随后的战斗会在机尾舱口出展开，注意此时出现的 QTE 提示。继续削减 BOSS 的体力至见底后，对方就会蹲下来试图恢复体力。现在要借助导弹的力量来解决这个强敌，方法是瞄准固定导弹的红色卡扣，只要将两个卡扣破坏，那么导弹就会立刻发射，将暴君推出机舱。



变异鳄鱼

◆对付鳄鱼的关键在于在其发动攻击的一瞬间用大威力武器准确命中嘴部的弱点，只有这样才能够化解危机。战斗的过程中注意鳄鱼会发动二连击，因此在躲过第一段攻击后往往还要继续保持开火命中目标，否则仍然会受到伤害。

◆在第一阶段将鳄鱼的体力削减到一定程度后，就会出现提示：打开鳄鱼头顶的红色气阀。此时一定要抓住时机准确命中红色的气阀开关，这样不仅可以对鳄鱼造成巨大的伤害，还可以直接

隐藏难度 本作的难度设置特别考虑到了不同水平的玩家。对于射击游戏苦手来说，如果觉得在 EASY 难度下的游戏依然很吃力，那么只要在该难度下累计接关（CONTINUE）超过 10 次，就会激活隐藏的 VERY EASY 难度。另外，对于喜欢挑战极限的朋友来说，将 HARD 难度通关后，还可以解锁 VERY HARD 难度。

进入第二个阶段的战斗。

◆进入第二个阶段后，鳄鱼会直接向玩家操纵的角色冲过来，这一过程中会破坏许多木箱，可以趁机获得一些道具和金钱。当角色返回初期的战斗位置后，鳄鱼还在拐角对面。注意此时的角色会主动走近拐角，并且会遭到鳄鱼的突然袭击。对付突然袭击的手段其实很简单，只要事先装备好霰弹枪，并且将光标停留在屏幕中央保持待机即可。当鳄鱼出现的一瞬间，只要迅速开枪即可化解这次攻击。

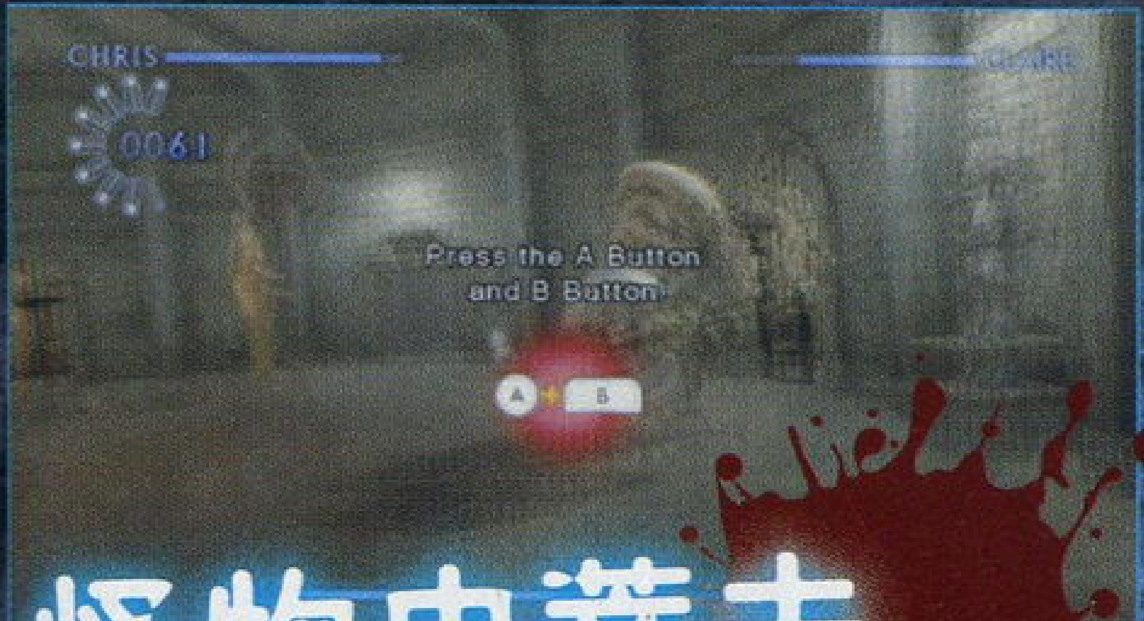
◆第三个阶段的战斗与第一阶段非常相似，只不过玩家可以利用的道具不再是气阀，而是屏幕两侧的压缩气体钢瓶。注意，只有将鳄鱼的体力削减至一定程度后，才会出现使用钢瓶的提示。此时只要抓紧时间将固定钢瓶的铁链破坏掉，鳄鱼就会主动去吞吃钢瓶。抓住时机瞄准钢瓶射击可以直接将鳄鱼炸死。另外，如果没有使用钢瓶，那么也可以直接用武器将鳄鱼击毙，只不过要多费一点事。



沙虫

◆沙虫几乎可以算是游戏中最容易对付的BOSS了。这个家伙虽然移动速度快，而且行踪不定，但只要保证将光标停留在画面正中，那么就不用担心打不中它。对付这个敌人的关键在于两点：其一是保证用大威力武器命中其头部，这样就可以免于受到伤害；其二是战斗中沙虫会投掷油桶，此时的首选武器是冲锋枪，只要确保在对方将油桶投掷出来以前将油桶引爆，那么就可以对其造成极大的伤害。

◆除了前面提到的两个要点之外，整个战斗的过程中只要用手枪就可以轻松对付这个家伙了。不过要注意观察对方的行动规律，并且在关键时刻切换重武器来抵御对方的袭击。



怪物史蒂夫

◆与史蒂夫的前半段攻击方式同G成体比较相似，只要保证在关键时刻命中其头部即可免于受伤。另外，战斗开始后会有几段QTE，如果没能正确输入指令，就会被史蒂夫投掷的飞斧所伤。

◆将史蒂夫的体力被削减至一定程度后，角色就会向着场景中央的旋梯向上爬。在这个阶段中，史蒂夫会发动三到四次跳跃攻击。注意这些攻击是以二段间歇跳跃的方式进行的。史蒂夫会首先在角色下方的位置垫脚，然后再跳起来发动攻击。应对这种攻击方式的办法其实很简单，只要掌握好节奏，在其第一次跳到角色下方的时候用大威力武器命中一枪，然后在其跳起来后再次命中，即可将对方成功击落。顺利通过这个阶段后，角色就会跃回到地面，战斗也随之结束。



T维罗妮卡怪物·亚历山大

◆亚历山大是游戏中比较难缠的一个BOSS，他的攻击方式也分为多个阶段。第一个阶段的战斗比较容易，只要保持命中对方的胸口弱点，就可以很快将其击倒。

◆第二个阶段，这个长满触手的敌人会发动触手攻击和投掷物体攻击。对付前一种攻击的方式依旧是准确命中其弱点；对付后一种攻击的方式则是设法命中投掷过来的杂物，以求免于受伤。另外，在这个阶段还有一种特殊的QTE攻击方式和跳跃攻击方式：当角色处于地面时，玩家有机会利用QTE来接近BOSS，此时用大威力武器命中其心脏处的弱点可以给予对方极大的伤害；对付跳跃攻击的办法则是用大威力武器直接瞄准处于空中的敌人射击，如果不能将其击落，那么就会受到伤害。

◆第三个阶段的战斗比较容易对付，此时的BOSS会从远处投掷冰块来攻击角色，并且这些冰块是无法破坏的。因此只有在其投掷冰块前用大威力武器猛轰。另外，设法将BOSS身后的爆炸物引爆可以立刻将对方击倒。

◆第四个阶段的战斗比较考验玩家对节奏的把握。此时的双方处于摆荡不定的吊索上，当角色荡向BOSS时，对方会用触手进行攻击，此时要保证用大威力武器命中其头部，只有这样才能化解掉对方的攻击。反复若干次就可以将对方击倒。

◆最后一个阶段的战斗同第一个阶段比较相似，此时的BOSS还要作垂死挣扎，只要瞄准其弱点猛轰即可。



T维罗妮卡怪物·阿莉西亚

◆第一阶段的阿莉西亚比较容易对付，对付这个“裸奔”的疯女人，基本上用手枪就可以应付。不过在战斗中要特别注意，当她接近角色后，会将角色抓起来发动火焰攻击。此时只能切换成大威力武器猛轰，否则就会受到持续伤害。此外，她在地面甩投出的火焰以及在高台上发出的火焰分别可以通过QTE和直接命中火焰的方式来化解。

◆第二个阶段的BOSS比较难缠，她会不断使用触手干扰玩家的行动。此处的难点在于如何准确命中触手。另外，对方还会不时释放出小虫来干扰玩家的行动。不过好在这些虫子用匕首就可以对付。反复几个回合，角色就可以接近并取得线性粒子炮。随后，BOSS会用触手将角色抓起来。注意此时不要用任何普通武器来攻击对方，这只能白白浪费弹药。只要用刚刚入手的线性粒子炮命中BOSS的主体，就可以结束这个阶段的战斗。

◆第三个阶段的BOSS会在空中不停地飞舞。此时切忌用霰弹枪或带有抛物线弹道的武器攻击她，这只能浪费弹药。此时的首选是冲锋枪，只要跟随目标进行点射，就可以有效提高命中率。此时的BOSS主要有两种攻击方式，其一是利用尾钩发动攻击，可以用QTE来回避；其二是释放连续针刺，这种攻击比较难以应付，如果不能事先用重武器连续命中对方，那么就会受到伤害。最后一个阶段战斗的关键在于是否能够用线性粒子炮命中BOSS。虽然对方的行动非常敏捷，但还是有弱点的。仔细观察一段时间可以发现对方在发射针刺之前会减缓移动速度，而这正是开火的最好时机。



T维罗妮卡怪物·哈维尔

◆哈维尔的第一形态比较容易对付，他的弱点是身体中央时隐时现的红色肉瘤，攻击这个部位可以给予他极大的伤害。不过在战斗过程中，哈维尔会不断使用触手攻击角色，此时只有准确命中触手才能够停止对方的攻击动作。

◆第二个阶段的战斗中，哈维尔会反复用左臂的横扫和右臂的下砸来攻击玩家。不过好在这两种攻击方式都可以通过QTE来躲避。此时对方的弱点在于其头部，不过要注意的是，一定要等到其张开嘴之后才能对其造成伤害。将哈维尔的体力削减到一定程度后会触发剧情。

◆第三个阶段的战斗是攻击BOSS的腿部关节。在这个阶段中，玛奴艾拉会协助玩家进行战斗。攻击腿部关节是一个反复的过程，其间，BOSS还会用尾巴和腹部产生的炸弹类武器来攻击玩家的角色。对付前一种攻击的办法是借助QTE指令来躲避，注意在经过两三个回合后，在遇到这种攻击时就不会再有QTE出现，只能通过命中尾巴来化解掉。对付投掷下来的炸弹时建议用冲锋枪来射击，迅速找到关键点的一颗炸弹射击，可以将周围的炸弹全都引爆。

◆当破坏掉所有的腿部关节后，就会迎来最后的战斗。这时BOSS的攻击方式同第二形态时基本相同。

解锁豆腐模式 这个模式在上期中就已经介绍过了，不过由于杂志制作周期的关系，没能在截稿前判明具体的解锁条件，现在特地告之大家：在完成游戏中全部关卡的前提下，只要保证用NORMAL以上难度完成章节Operation Javier即可解锁（两个隐藏关卡除外）。

上期研究着重了特别合作模式，本期给大家带来在网战中快速升级的技巧和枪械与技能的使用心得。想必各位玩家目前也一定奋斗在“十转”大业的路途之中吧。当然，“十转”大业需要的时间还是比较漫长的，有些朋友可能找到了比较快速的方法，但这些旁门左道都是需要“刷”的，而下文的方法则是完全靠玩家自己的发挥，没有借助任何“歪道”。请记住，当你完成“十转”大业时，也标志着你从一个菜鸟成长到了高手，这才是实打实，慢慢锤炼出来的最强“十转”战士。而一些枪械与技能的使用心得也方便玩家提升“转生”速度。



MODERN WARFARE 2

研究中心 RESEARCH CENTER

多机种		
使命召唤 现代战争2	Activision	主视角射击
Modern Warfare 2		美版
2009年11月10日	1～18人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

文 脆薯条 美编 忽悠悠

“十转”最速之道

认识“转生”的利与弊

转生即为“PRESTIGE MODE”，如果一直玩《使命召唤》系列网战的朋友相信一定是非常熟悉的。不过为了照顾一下新手，这里还是得简要说明一下，而且本次“十转”还另外新增加了一些有趣的东西，老玩家也不妨往下看。

首先转生的条件就是要到达70级，其次还要练满最后一条经验槽，实际上也就是71级才能开启，转生后等级还原成1级，但是已经获得的TITLES和EMBLEMS会一直保留下去。本作中转生的优点既是可以获得一些特殊的TITLES和EMBLEMS，而且当你“一转”时还可以增加一个CLASS，等到“十转”时也就能拥有10个CLASS了。而且“转生”后武器会出现新的挑战，完成这些挑战后同样能获得XP奖励。而且等到下一次转生时，这些杀人数都会保留下去，新的挑战都会用绿字表示。

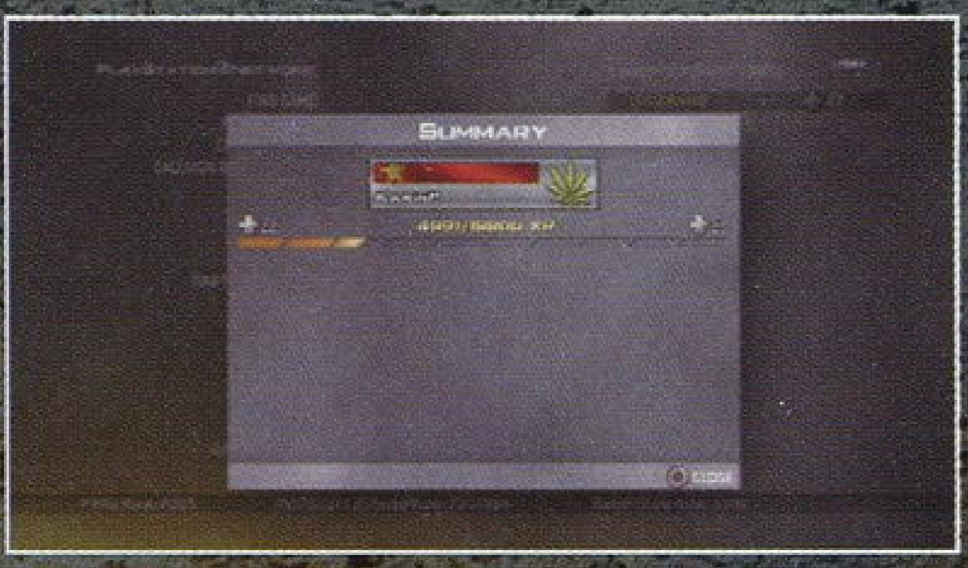
多多赚取XP

到达70级总计所需XP为2434700，1–40级给人的感觉还是比较轻松的，一般玩Free-for-all、Team deathmatch、Ground War这几个模式很快就能升到，而且配合枪械上的各种挑战等等绝对是不会让你感到很累的。后面的41–70级练起来就有点吃力了，一般玩Demolition、Headquarter、Search and Destroy模式一场下来表现好的话可以拿到10000左右的XP，尤其是Demolition模式，双方打得激烈的话，一场20000XP不成问题。

模式的选择

想要快速“转生”，那么玩一些分值较高的模式也是势在必行的，不过考虑到玩家的水平层次不齐，所以主要分为三类。一般高手级别的玩家推荐玩Search and Destroy模式，这个模式纯粹是看个人能力的，国内著名打枪达人haitun123经常以一人之力全灭对方6个人，而且又是埋雷又是拆雷的，可想而知一场比赛下来他能拿到多少XP，少则10000，多则18000左右。另一个优点就是Search and Destroy模式对信号的要求不高，就算是1格也可以打，不过缺点还是有的，尽量在30级以后再去玩该模式，前期没有好技能搭配的话会非常被动。

中等水平的玩家推荐玩Demolition模式，当然本作中的Demolition可不像前作中的抢3点，而是采取了新的埋雷制，而且玩家被干掉之后会立刻重生，玩起来的感觉好比Team deathmatch版的Search and Destroy。一直奋战在这个模式中的玩家一定知道其火爆程度，经常可以看见头顶飞机满天飞，一盘下来出3次AC130也不是什么稀奇事。最为关键的原因就是考验了玩家的整体配合，对技能搭配也不是很讲究，所以非常适合中等水平的玩家。要说缺点的话，这个模式对信号要求很高，如果1格打这个模式的话那是纯粹找虐，建议各位多拉一些认识的好友，这样会有更大的几率拿到房主。



第三个模式当然是属Headquarter了，这个模式总体来说和Demolition差不多，但技术要求更低，不过火爆程度自然比Demolition差一点，而且同样要依赖好的信号。发挥正常的话，每盘下来8000左右的XP不成问题，而且Headquarter模式最极端的玩法就是“放水”，故意不要抢最后一次HQ，一直打到最后一分钟，惟一需要注意的就是“放水”要适中，不然气走其他玩家就无法继续了……

枪械杀敌数挑战

在网战中使用各类不同的武器也有很大的学问哦，举个例子来说，M4这把枪的性能不错，适合任何人使用，等这把枪杀敌数到达1000后，可以获得大约50000左右的XP，这可是一笔非常可观的XP收入。纵览所有突击步枪，除了AK–47作用不大外，像M16、FAMAS、M4A1、ACR和SCAR–H这几把都是非常值得一练的，而练满杀人数最好的方式便是多打Demolition、Headquarter和Team deathmatch了。所以玩家只要挑上几把顺手的枪械，然后慢慢杀敌即可获得丰厚的回报，如果对自己的能力有信心的话还可以完成爆头挑战，这样还能再获得一些XP。同样，转生后新的枪械挑战和原有的挑战并不矛盾，而且杀敌人会一直累计下去，也就是说当你“一转”后再次完成杀敌1000的挑战后可以获得双倍的XP奖励，无形之中也加快了再次“转生”的步伐。



各类其他挑战

这类挑战通常在练枪的时候就已经完成，如果不是刻意追求的话，一般不用在意这些XP。善用技能也能帮助你获得额外的XP奖励，而且有些技能都非常好练，一般情况下只要装备着即可。另外，防护盾可是个好东西，千万别小看了它，在网战中赚取XP可是非常有用的哦，当然这得敌人主动配合，只要你防住正面敌人的子弹，然后队友将其干掉就能获得额外XP奖励，而且防护盾本身也是有挑战的。

总结

通过以上介绍的“十转”心得不难看出，就算是一个高手，每天玩6小时左右，“转生”一次至少也需要一星期，加上技术原因等等，“十转”保守估计也需要3个月左右。而回头看看目前杀敌数的国际排名，不难发现有些老外的连杀数和生存率高的离谱，而且早已是转生多次，甚至连“十转”都完成了，我只能说这样太依赖“刷”是无法长进技术的，踏踏实实打出来才是正道。

枪械的精挑细选

网战中找到一把好枪真的是非常重要呢，相信大家对武器还是各有偏爱的，不过武器的总体性能是否达到了真实世界中的性能与否我们就不必关注了，只要在游戏中感觉好用，可以杀敌，那么就是一把好枪。下面总结一下所有枪械中的各把好枪代表。

突击步枪

枪中之王——M16A4



评价：10分

果然我还是对M16情有独钟……其实在游戏发售之前，官方公布M16会回归那时，我就知道M16又将是网战中的一个大杀器，事实证明的确如此。首先，M16的性能数值是突击步枪中综合下来最高的，而且“三连发”机制让它拥有像狙击枪一样的秒杀能力，无论对手多么远，只要被M16瞄上了就难逃噩运了。而且本作中M16的枪声独特，让人非常陶醉，适用于任何模式中。不过M16在1格信号的情况下表现不佳，经常是打不死人，这点倒和前作中一样，相信一直使用M16的玩家深有感触吧，当然这不能归咎于枪械本身。

推荐配件：红点瞄准镜、榴弹、全息瞄准镜
优点：任何距离下都具备秒杀能力
缺点：1格信号下切勿使用

冲锋的王者——AK-47



评价：9.5分

AK-47从外观上给人的感觉就是更“粗壮”了，而且枪械上的各种夹具很多，不过和前作相比，AK-47在连射时的抖动明显要小了很多。AK-47不仅威力大，而且射速也不错，远距离点射可以和FAL媲美，近距离则以强大的威力压制微型冲锋枪，虽然网战中的出镜率不是很高，但使用下来给人的感觉就是“出色”二字。但AK-47和M16相比最吃亏的地方就是不能装消音器，一旦AK使用消音器，那抖动会让人非常无语，在这里特别告诫一下广大玩家。

推荐配件：红点瞄准镜、榴弹
优点：威力极大，点到即死
缺点：解锁等级太高

精准点杀的代表——FN FAL



评价：9分

FN FAL的外观非常漂亮，而且声音独到，网战中的出镜率颇高，玩家使用起来的感觉很有前作中G3的味道吧？该枪具有指哪打哪的精准度，而且这把枪的威力丝毫不逊色于狙击枪。惟一的问题也就是只能单发点射，射速不足，所以在近距离作战时非常不利。反过来说，越是对这把枪熟悉，那么用此枪的人越是能够避免让敌人近身。发挥出枪械的长处，懂得如何在远距离干掉对手同时保存自己的人才能真正配得上这把FN FAL。

推荐配件：红点瞄准镜、全息瞄准镜
优点：威力大，精准度高
缺点：射速过低，默认准瞄准具阻碍视线

微型冲锋枪

近战时的利器——P90



评价：9分

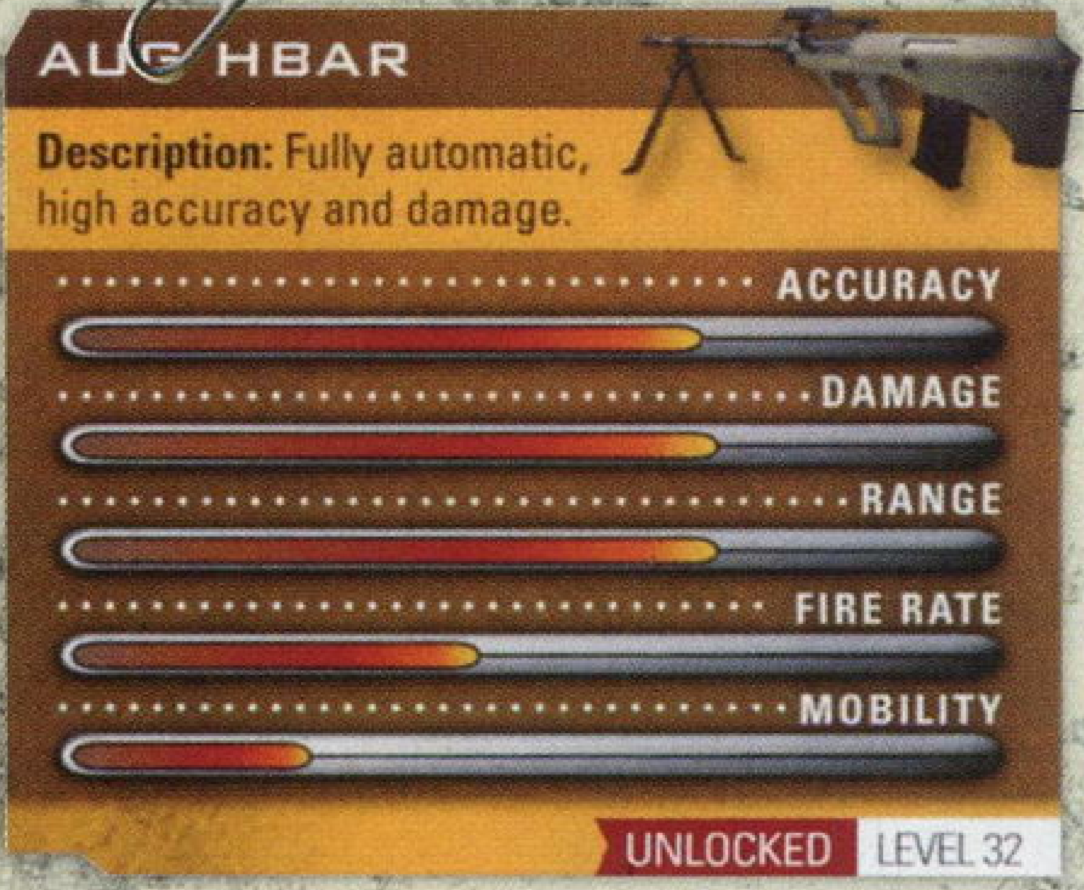
微型冲锋枪的优势就是近战，而P90的性能完美到无法让人挑剔，作为该类武器中的代表，P90无论是在威力、射速方面上令

人满意，而且其弹夹也长，增加了近战时1对多的优势。在一些环境比较狭小的地图中，P90的优势尽显。另外一方便，P90在远距离也异常好用，尤其是配合全息瞄准镜，打远处的目标非常“粘人”，而且粘到即死，枪口也抖动不大，算是P90在同类武器中最独特的地方吧。

推荐配件：消音器、全息瞄准镜
优点：射速快、弹夹长
缺点：换弹速度稍慢

机枪

机枪中的佼佼者——AUG HBAR



评价：9分

AUG这把枪相信广大玩家还是非常熟悉的，CS中著名的“B44”就是这把枪了。不过在本作的网战中，AUG是以一把机枪登场，而且综合性能是在同类武器中最出彩的。它以其出色的稳定性、精准的默认准具和媲美AK-47的威力而闻名，在网战中的人气非常高。这把枪给人的感觉就是好用，惟一的缺点就是射速低，不过其强大的单发威力足以弥补这个缺点。另外，机枪类武器的举枪都是比较慢的，而且要保证AUG的精准度一定要加上握把这个配件。

推荐配件：握把
优点：威力大且非常稳定，精准度极高
缺点：举枪稍慢，射速低

狙击枪

真正的一击必杀——BARRETT .50CAL



评价：9.5分

作为反器材狙击步枪，巴雷特的威力是该类武器中最大的，而且可以连发，这把枪也是狙击步枪中最强的代表。笔者认为，狙击枪的意义就在于一击必杀，不能给对手逃走的机会，相比WA2000和M21，巴雷特的一击必杀率要高很多，所以想当一个合格的狙击手，巴雷特是你最好的选择。另外，所有的狙击枪都不建议装备消音器，这样会大幅下降狙击枪的威力。

推荐配件：红外热感瞄准镜
优点：威力大，一击必杀率高
缺点：无

半自动手枪

手枪中的王者——.44 Magnum



评价：9分

.44 Magnum在防身类武器中算是非常出色的枪，就连同类武器中的沙漠之鹰都要逊色一筹，和自动手枪或霰弹枪相比，就算在近战时也毫不吃亏。.44 Magnum的威力巨大，正面2发子弹即可干掉对手，而且连发时稳定性非常好，沙漠之鹰差于这把左轮的原因就在此处，所以大力推荐给各位狙击手防身。

推荐配件：FMJ
优点：威力大，连射时稳定性高
缺点：使用距离有限

飞弹类武器

飞机猎杀者——JAVELIN



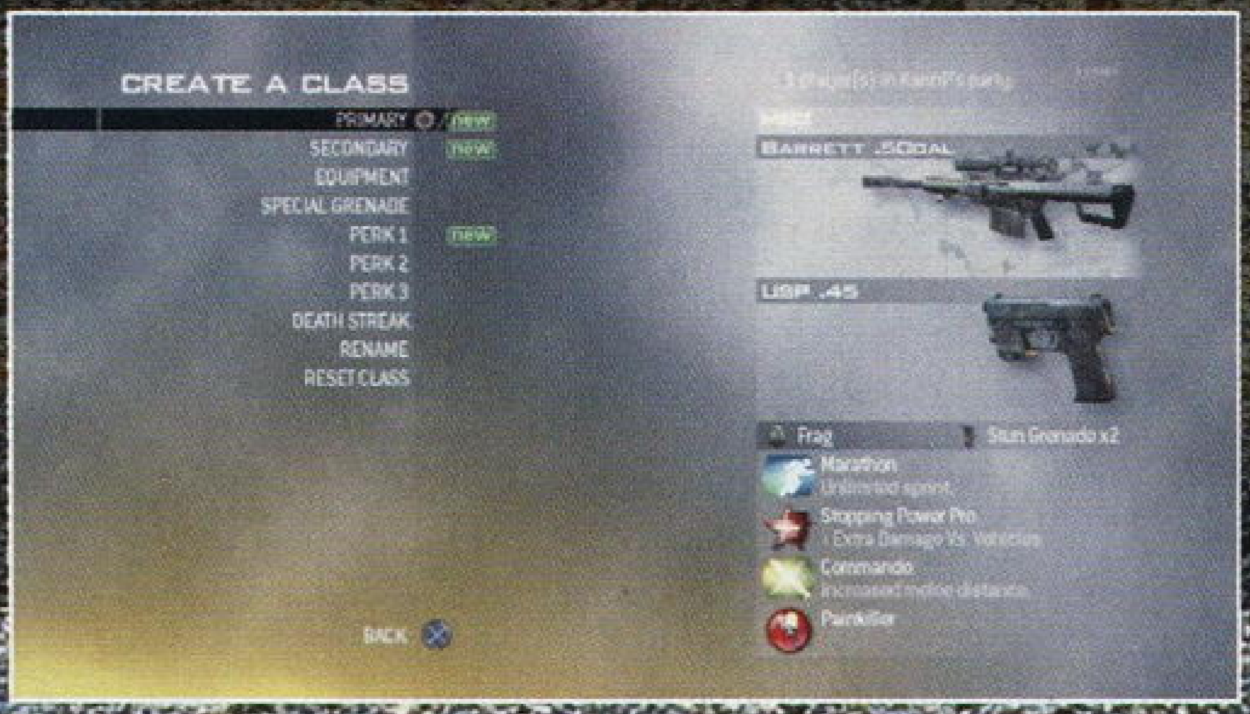
评价：9分

对空载具中最强大的武器便是JAVELIN了，俗称“标枪”。“标枪”的最大优点就是具有自动锁定功能，而且发射方式为直线升空，别小看了这点，网战中贸然拿着其他飞弹出去打飞机是很有风险的，一般的飞机例如PaveLow和Attack Helicopter都是会优先攻击拿飞弹的玩家，要是碰上AC130的话，无疑就是找死。所以“标枪”在发射方式上很有优势，不用跑到开阔的区域上，而且“标枪”也是可以对人的。

推荐配件：无
优点：自动锁定，直线升空
缺点：禁止在封闭的空间内使用

技能的巧妙运用

三大类技能升级后都会具有双重效果，而一些技能的巧妙运用也能让你在网战中找到不一样的玩法，特别是Search and Destroy、Demolition、Headquarter这几个模式，合理地选择技能显得尤为重要。



拾荒者＋无限地雷流

一类技能中的 Scavenger 技能非常好用，俗称"拾荒者"，这个技能就是可以从敌人的尸体上获得补给品，特别像阔刀地雷这样只能携带一个的东西来说，所以在比赛中多多取得补给品也非常重要。在环境比较复杂的地图中，地雷的威力最为明显，所以只要你运气好，多多"收尸"，那么就能一直安放地雷了(地雷最多插 2 个)。然后只要安静地找个地方看报纸即可。另外，无限榴弹也是按照这样的方法。



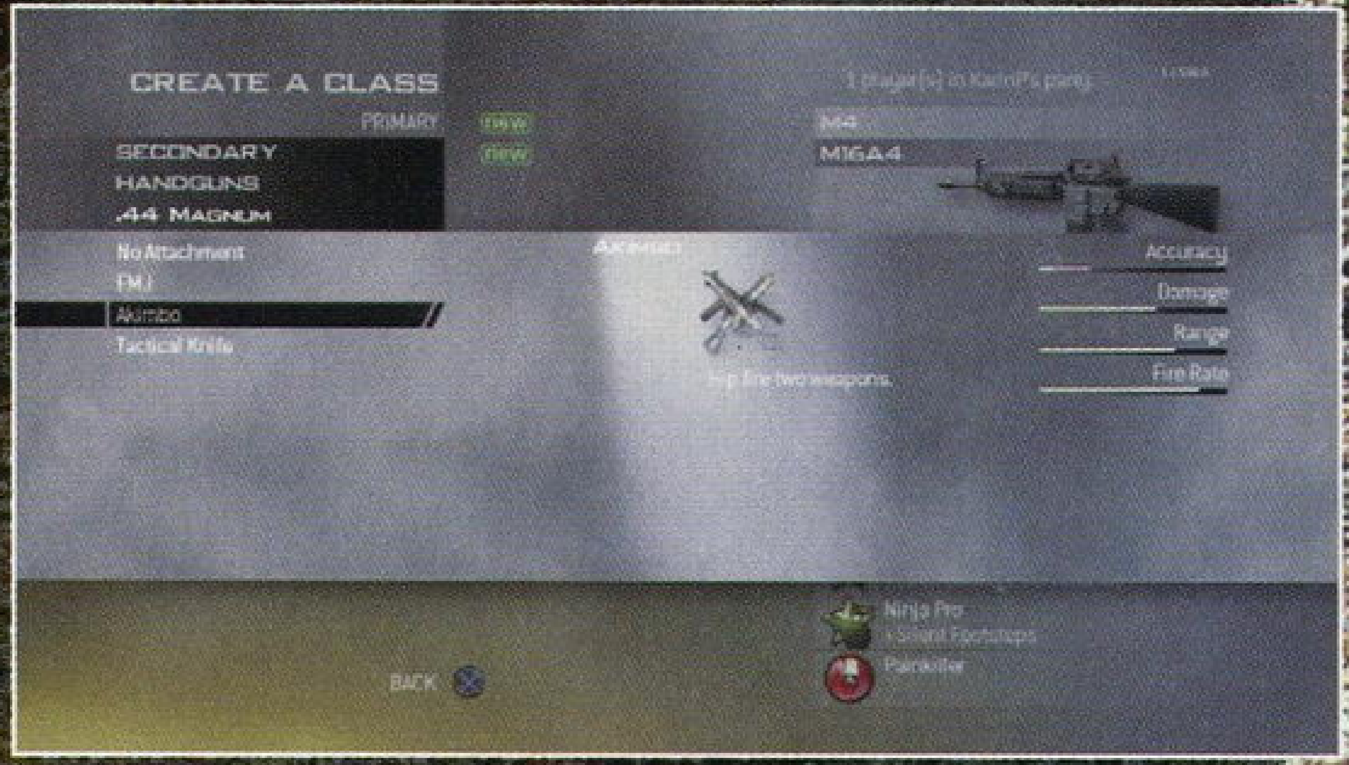
隐秘者＋壁虎流

二类技能中的 Cold Blooded 技能就好比前作中的 UAV 干扰，不过效果却大幅强化。由于其技能标志上是一个壁虎，所以这个技能就被俗称为"壁虎流"了。一般使用"壁虎"流的玩家大多喜欢阴人，而且枪械上都装备心跳感应仪，最大的特征就是喜欢趴在草丛中不动。当碰见这些玩家时，想必各位都非常头痛吧，但对付这些人真没什么好的办法，唯有比他们更阴才行，不过一般使用这些技能的玩家大多没有高超的技术，所以在被杀了一次后尽量成群结队地前去报仇。



捣乱者＋扰乱流

三类技能中的 Scrambler 可以干扰敌人的雷达，和敌人靠得越近，那么干扰也就越厉害。网战中经常会碰到装备本技能的玩家，不过在笔者看来，这个技能完全没有实用价值。第一，如果干扰雷达是个优势的话，那么反过来会暴露自己的位置，对于高手来说，已经熟悉了场景中的环境，所以行动起来根本不会太依赖雷达。第二，如果你孤身潜入敌后，一旦因为干扰了雷达而暴露位置，那么将会遭到围剿。



挣扎者＋最后一搏

Last Stand 技能一般是喜欢冲锋玩家的首选，而且这些玩家的被连杀奖励必定装备 Final Stand 或者 Martyrdom 技能，所以这些玩家冲锋起来的劲头可是非常猛的，而且你一旦把他杀了的话，10 秒不到他必定回来报仇。虽说猛打猛冲这样看似没有头脑的打法我是不推荐的，不过在一些小地图中却出奇地奏效，可以把敌人打得到处乱窜。对付这样的玩家一定要注意不能硬磕，如果把他打倒的话就跑开躲起来，然后扔一个闪光弹也是可以解决他的。



独往独来＋全副武装流

用 One Man Army 这个技能的玩家相信还是非常少的，不过这技能还是有点实用价值的，在一些比较大的地图中就能体现出来。通过换装随意切换自己的武器配置，一般推荐玩家放完地雷后再次切换 CLASS，然后就多了一个新地雷，如此反复即可(同样地雷也只能同时插 2 个)，不过相比无限地雷流，这个效率实在是低了点，而且在切换 CLASS 时非常不安全。其实这个技能最大的实用价值就是从狙击手转型成为冲锋手。

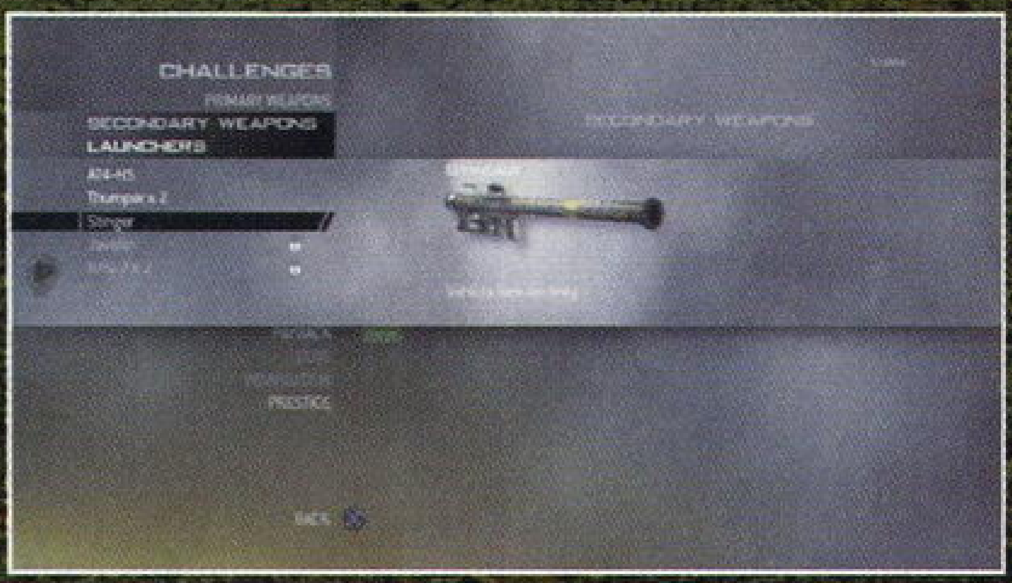


实战经验汇总

上期介绍的实战小技巧是否帮到你忙了呢？又经过一个周期的循环，这期继续给广大玩家带来一些网战中的实用技巧，不得不赞叹本作网战的出色设计，每打一场比赛都觉得津津有味。

对付 AC130 的方法

"Enemy AC130 above！"这句话相信在网战中所有玩家都听见过吧，曾几何时你是不是连抬头看看敌人 AC130 的勇气都没呢？(笑)其实 AC130 只有在开阔的地图中才能展现出强大的打击力。当然，AC130 也不是万能的，要打下来还是非常容易的，关键是需要有不怕死的精神。推荐武器自然是飞弹类武器中的"毒刺(STINGER)"与"标枪(JAVELIN)"了，这两个对空武器都是具有锁定功能的。当看见 AC130 出现时，千万不要怕，拿上你的家伙冲到开阔地，避开 AC130 的炮火，乘其间隙发射导弹。AC130 的优势就是可以发射



标枪BUG 所谓的"标枪BUG"又称"人体炸弹"，具体方法就是先拉掉粘性手雷的保险栓，然后马上换上"标枪(JAVELIN)"。这样一来的话，一旦你被敌人干掉，那么JAVELIN就会自动爆炸，而且范围极大。

火焰来干扰导弹，只要导弹数量多（一般情况是 3 个一起发射），那么 AC130 也无法逃过被击落的命运，当你把 AC130 打下来后，那是非常有成就感的。

战术手雷的区别与妙用

战术手雷分为三大类，烟雾弹、震撼弹与闪光弹，应该说各有优点，但闪光弹明显比前作强了很多，稍微被闪到一点即刻白屏 + 耳鸣。除了烟雾弹之外，闪光弹和震撼弹还有其他妙用，细心的玩家一定会发现，部分装备例如 C4 炸药和阔刀地雷在被闪光弹扔到后会不断冒火花，这时阔刀地雷将失去作用数秒，高手完全可以利用这短短数秒之间突破出去，而且不会被地雷炸死，这一点在 Search and Destroy 模式下非常有价值。



重生信号弹的安放

这个东西类似于《杀戮地带 2》中战术家的重生手雷，当你偷偷潜入敌人的后方，然后安置一下，那么当你牺牲以后就会直接从安置的地点重生了。当然，聪明的玩家一定会把重生信号弹放在比较隐蔽的位置，要是不巧被敌人发现，那么你往往会看见重生后有好几把枪对着你……

连杀奖励推荐

连杀奖励如何设定还是很有学问的，但这主要还是看玩家自身的水平如何，其次再选择相应的解锁技能。一般新手玩家还是推荐 UAV+Care Package+Predator 这三个连杀奖励，其中 Care Package 运气好的话可以抽到 AC130、B52 轰炸机等等高级连杀奖励。而高手则推荐 UAV+Harrier Strike+AC130 或 Chopper Gunner，那有人一定会问为什么两者一定都要装备 UAV 呢？其实无论新手还是高手，提前知道敌人的位置还是非常关键的，巧妙地绕其后方声东击西才能慢慢累积连杀。



高手谈网战

上期杂志光盘中附赠的联机影像想必大家一定欣赏过了吧，在这里也很高兴请到 levelup 的官方战队 SKU 的一位高手来和大家分享一下网战经验，在看过了以上文字描述后，结合高手的经验才能使理论在脑海中转为实际影像。

简介

PSN ID：haitun123

（以下简称海豚）

以前也有过介绍，战队中的“三巨头”之一，实力当然不是吹出来的，非常精通 Search and Destroy 模式，曾经在 1 格信号的恶劣状况下以一人之力全灭对方 6 人，可见其精湛的技术。

惯用武器：M16A4、UMP45

格言：信号好时必须冲！

海豚可是从 4 代一直打到本作的，同样也是备受国内 PS3 玩家的一致称赞的，上期的对战录像中表现抢眼，早知道录一个第三人称视点的表演秀了（笑），这里笔者专门挑了几个问题让他回答，当然玩家也可以结合自己的实际情况，再来看看高手是如何处理这些问题的，取长补短方能长进技术哦。

1 格信号的感觉如何呢？

海豚：其实还不错，但 1 格信号在冲锋时非常吃亏，经常被人“跑了半条马路”过来刀掉，所以很郁闷。如果一直打 1 格信号的朋友还会发现，M16 在 1 格信号的状况下非常难用，经常好几枪过去都打不死人，而 FAMAS 都是一梭子弹就能干掉对手的。

网战中最喜欢的是哪把枪呢？

海豚：那肯定是 M16 了，前作中就非常喜欢这把枪呢，不过得等到 40 级才能使用，所以前期只能用 FAMAS 代替。另外，微冲中的 UMP 非常好用，我打 Search and Destroy 时的必备武器。

你认为快速提高自身水平的秘诀是什么呢？

海豚：我觉得还是要多打吧，另外一个就是天赋问题。技术可以培养、意识可以锻炼、经验可以积累，但没有天赋的话还是不行，就好比有些玩家打单机就会觉得晕，那就更别提网战了。而且就算 1 格信号也要打。当然我说的并不是那种比较喜欢阴人的打法，只有多多移动才能了解每张地图中几个地区的特点，意识就是这样练出来的，所以不要怕死，信号好的时候必须冲。另外欢迎各位玩家和我单挑切磋哦（笑）。

经常看见你连杀好几人，那么连杀奖励设定上有什么学问么？

海豚：一般情况下 UAV 是肯定要装备的，方便自己冲锋时了解敌人的具体位置，接下来我一般装备连杀 9 人时的武装直升机（PaveLow），这个飞机也不太容易被敌人打下来，最后再加 AC130。但具体情况还是视地图而定吧，5 连杀时的机枪塔（Sentry Gun）也非常好用，用来封住路口都非常有效。

网战中最无奈的事是什么呢？

海豚：这个……应该就是队友太水了吧，记得有次网战和另外一个队友加起来狂杀了 60 人左右，但最后还是输掉了 Team deathmatch，想想就觉得非常好笑。

你认为什么样的人才能把你干掉呢？

海豚：一种肯定是和我技术差不多的人，记得每次和你狭路相逢不是你死就是我亡，然后结束时呵呵大笑。另一种就是比较阴险的玩家吧，原因是我不装备忍者技能，所以碰上装备心跳感应器并喜欢东躲西藏的人就容易被阴了。

国内玩家给你的总体感觉如何？

海豚：意识这点还是不够，还有就是太注重什么“生存率”之类的数据了，经常为了这些数据而刻意蹲点，很没有技术含量，当然这类人还是比较少的。另外一个就是配合不够默契，举例来说，当敌人出了飞机或直升机后，大多数人都是找个安全的地方躲起来，但没人勇于拿出飞弹把飞机打下来，特别是看见敌人的 AC130 时。

海豚的发言还是很具有代表性的，所以玩家不妨找他切磋一下哦。如果要我说的话，多和海豚打打真的能提高技术，尤其是当他在对面的时候，那种压力感绝对能让你没有丝毫喘气的机会。

双枪州长 “双枪州长”其实就是指MODEL 1887这把霰弹枪，但需要搭配双枪的配件，这把枪使用起来的动作非常帅，而且有效距离很远。

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

最近比较有感悟的一句话是“神作无所不神”。前几天PS3突然频繁死机，以为要黄灯，遂开始备份数据。途中发现《未知海域2》的记录文件才几百K，和动辄数M的日式游戏形成鲜明对比。于是我情不自禁地感叹：神作无所不神，连存档都很神！

因为《战国无双3》攻略的关系，3号之后就没有玩《使命召唤 现代战争2》了。听说现在网上神风标枪流、信号弹小刀流横行，搞得我心痒痒的。看了看同事的演示，先抛开平衡性不谈，这些BUG都蛮有意思的。联想到过去《恶魔城X 月下夜想曲》的众多经典BUG，再次感叹：神作无所不神，连BUG都很神！

分享 SHARE

BAN机后后续

越是大作频发的时候，越让人怀念LIVE。时隔半个月之久，BAN机事件又有新进展。首先，目前来看微软的BAN机举措一点儿也没有放缓。从我们收到的读者反馈来看，目前最快的BAN机记录是：购买新机后第一次连上LIVE更新游戏，更新还未结束时就被BAN了。由此可见，可见微软这次BAN机实在是心狠手辣。为了您的主机着想，我们强烈建议：改过的机器无论如何都不要插网线，切忌不要怀着侥幸心理，因为微软有可能瞬间将你BAN掉！

不过这周的好消息是可以解BAN了！这里的解BAN，指的是恢复硬盘安装功能，而不是让主机上LIVE。要想重新上LIVE，恐怕只有让黑客潜入微软服务器才做得到，不过光是恢复硬盘安装功能就已经非常鼓舞人心了。解BAN的成本很低，但过程较为复杂，需要拆机焊接，对动手能力有较高的要求，另外目前也不是所有被BAN的机器都能解BAN。现在一些头脑灵活的商家已经开始解BAN服务，不过价格高达3位数，值不值就看玩家自己怎么看喽。大家可以去淘宝或本地游戏店里询问一下。

更鼓舞人心的是黑客号称已经完全攻破了X360的硬件！目前部分X360已经可以直接运行光盘镜像文件！尽管目前破解尚不成熟，但是未来有可能出现自制系统、破解区码限制等激动人心的突破。如果真能这样的话，BAN机就算不上什么悲剧了。不过微软定然不会无动于衷，新一轮道魔之战即将打响，让我们拭目以待！

最后再回答几个读者关心的问题：

1. 目前我不知道我的机器被BAN没有，但硬盘安装功能还在。是不是以后只要不插网线，但硬盘安装功能就不会丧失？

BAN机这个动作是可以离线发生的，比如你听说BAN机之后就再也不插网线，但微软有可能已经检测到你刷机，于是你已经被BAN了。但此时你还没有丧失硬盘安装功能，一定要你插网线后微软往你的机器里写入数据，这个功能才会被BAN掉。因此像你这种情况就目前而言是没有问题的，这也就是传说中的“自BAN救硬盘”。

2. 如果我机器被BAN了，但BAN的时候我没插硬盘，而且之后也没把硬盘插回去过，那么我硬盘里的用户设定档、存档还能不能拿到别的机器上用？

当然可以。因为你硬盘里的用户设定档等资料在机器被BAN之后，没有在被BAN的机器上用过，微软再怎么神通广大，也不能无线BAN硬盘吧？

3. 我现在有一个刚买的新硬盘，想问一下如果把这个硬盘接到被BAN的机器上，硬盘里的用户设定档会不会损坏？

会。你的用户设定档只要在被BAN主机上使用，就会损坏。

4. 硬盘被BAN之后，我之前下载的内容、安装的游戏会变成什么样？

已安装的游戏将不能运行，主机会提示你删除后重新安装，因为硬盘已经被BAN了，所以……至于下载的内容包括XBLA游戏、游戏追加下载等均可使用。

更新 UPDATE

大作更新潮来临

圣诞商战接近尾声，大作们已经纷纷就位。不过今时不比往日，游戏发售了并不代表厂家可以关门数钱啦，还有相关的后续更新工作需要完成。最近一段时间有不少大作都进行了大规模的更新，下面就让我们来具体看看吧！没条件联网的同学注意喽！

★11月27日，《未知海域2 纵横贼道》出现了第一波下载内容，港版稍后也更新了。这次的下载内容完全免费，收录了多人模式的新地图：堡垒，以及线上积分排行榜功能。新地图可以在所有对战模式和合作模式中使用，非常厚道。新增的多人模式的积分排行榜和玩家卡功能，方便了玩家之间进行比较。

★因为联网对战而饱受恶评的《铁拳6》双版本于11月底进行了更新，主要内容就是改善联网对战的质量。更新后会强化联网对战时游戏对于操作按键的反应，玩家之间的数据传输也经过了优化，从而减少了对网速的要求。更重要的是现在可以设定排名对战对手的优先搜索顺序，包括段位、网速、所在地区等。如果发现对手的网速不行，可以在开始比赛前取消比赛。更新之后《铁拳6》的网战至少还能凑合着打打了。而过关模式的双人合作更新，依然是定于2009年冬季提供。

★《极限竞速3》除了提供新车的下载之外，最近也推出了更新档。官方号称是通过更新修复了目前已知的所有BUG，以及所有已知的计时赛和排行榜的BUG。而最大的更新点在于，在车内视角里可以看到车手的换档动作。12月8日，还会推出第一波付费下载车辆，售价400点，包括10辆车。

★《使命召唤 现代战争2》自发售以来也有多次更新，其中PS3版最新的1.05版更改了搜索的方式，保证让玩家优先搜到好信号。因此虽然未对网络进行什么优化，但搜到好信号的几率高多了，这也算是一种不错的补偿。不过以后一格战老外的好戏就很难上演喽！



▲这个车轮一样的玩意儿是最新的绿色环保X360游戏包装盒，其用料将减少20%，从而减少31%的二氧化碳排放量。目前已经有X360游戏开始采用，未来还将推广到PS3和Wii上。



有图有真相

◀庆祝《未知海域2 纵横贼道》免费下载内容放出，官方特意在当天举办了一场妙趣横生的肥人大战：玩家可以使用肥胖版德雷克和肥胖版最终BOSS，而且经验值两倍。

▼知名PC游戏“《东方》系列”和游戏3.0有什么关系？请仔细看看……看不懂的人请把《使命召唤 现代战争2》通关先！



PS3玩家的节日

不得不说，12月17日真是PS3玩家的节日。除了万众期待的某系列第13作之外，跳票王《GT赛车5》也已确定将于当天放出试玩版！如果说《极限竞速3》是“改无可改3”，那么《GT赛车5》就是“改了又改5”。我们已经记不得它跳过多次票了，总之，是骡子是马，12月17日拉出来遛遛就知道了！

战国无双3	Koei Tecmo	动作
Wii 战国无双3		日版
2009年12月3日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：最低难度每名角色约需 2 小时。

文 纱迦 美编 NINA



初玩本作毫无次世代感觉，既没有高清画面，也没有体感操作。不过玩久了就会发现，本作算得上是回归之作。经过《无双大蛇》和《真・三国无双 5》不成功的变化之后，无双众们迫切地需要一款传统的《无双》来找回昔日的感觉，如果从这点来评价本作的话，那么游戏无疑是达到了要求。由于本作有村雨城这个任天堂的东东，所以要想跨平台的话最快也得一年左右，系列支持者们理应现在就买一张回来支持一下。

戦国無双3

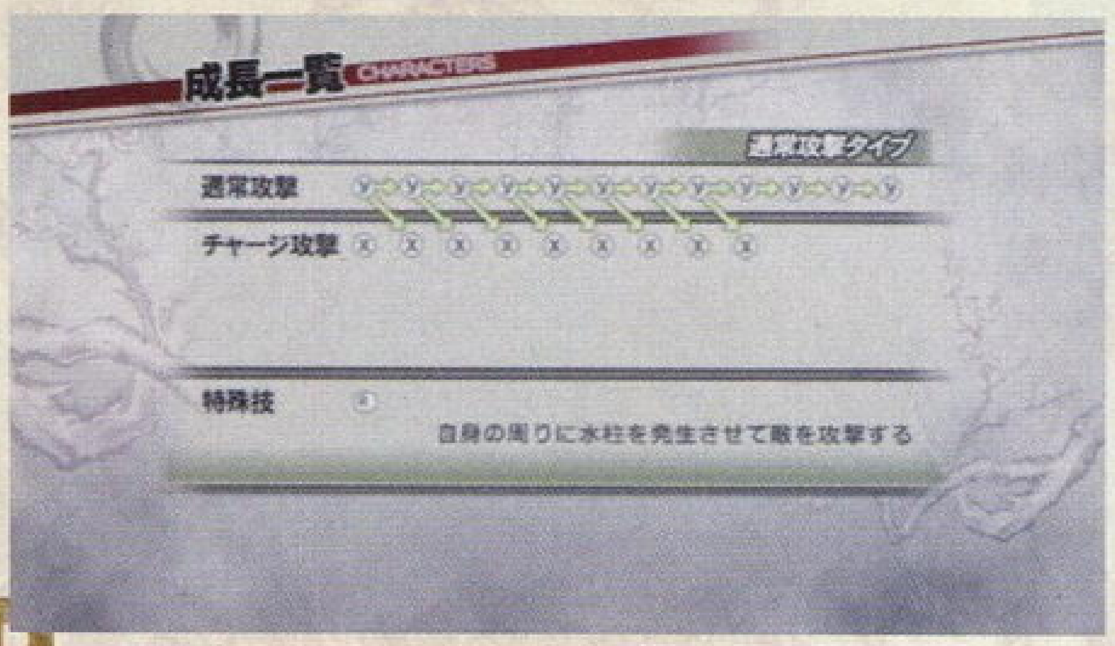
SENGOKU MUSOU

意料之中的保守 操作篇

本作支持双节棍手柄、经典手柄、经典手柄 PRO 和 NGC 手柄，但不对应《战国无双 KATANA》那样的体感操作，应该说这一点是大家意料之中的事情。4 种操作方法各有千秋，推荐还是用经典手柄 PRO 最好（文中提到的操作方法均以经典手柄 PRO 的键位为准），这里就不一一写出每种操作的异同了，只说说新系统。

攻击方式

本作的攻击方式依然是以通常攻击和 CHARGE 攻击的组合为主，沿续了过去的 3 大分类，并引入了《战国无双 2 猛将传》的 C9（通常攻击型）和 C5（CHARGE 攻击型和特殊技型）。一般来说，角色在 20 级时即可学会所有的招式。



通常攻击型：通常攻击最多 12 次，CHARGE 攻击是 C1 ～ C9，特殊技只有 1 种。

CHARGE 攻击型：通常攻击最多 8 次，CHARGE 攻击是 C1 ～ C5，其中 C1 ～ C4 有 3 段变化，特殊技只有 1 种。

特殊技型：通常攻击最多 8 次，CHARGE 攻击是 C1 ～ C5，其中 C1 ～ C4 有 2 段变化，特殊技有 2 种。

影技

影技的发动方法是按攻击中按 b 键，发动时需要消耗 1 格练技槽。练技槽也就是画面左下方人物头像旁边的圆球，最多同时储存 5 个。影技有点像《高达无双》里的爆发冲刺，效果是取消玩家的攻击硬直并破坏敌人的防御。影技最基本的用法就是当敌人防住了玩家的攻击时，用它来破坏敌人的防御。根据具体情况有时影技会直接把敌人打飞，高难度下敌将会用翻滚来躲避影技。影技的另一种用法是在连续技中用影技取消硬直、继续攻击，这种用法要复杂得多，需要根据每个角色的招式来分别组合，同时还要装备提升影技效果的技能。这也是本作的乐趣所在。

无双奥义



这回的无双奥义共有 4 种。每名角色最多可以同时储存 3 条无双槽，但是游戏取消了 3 段无双的设定，一次只能使用一条无双槽，这个设定有好也有不好。

无双槽全满时按 a 即可发动最基本的无双奥义，和过去一样，发动中松开 a 键即可自由行动。

血红时发动无双，会变为无双秘奥义，发动时会有特写。无双秘奥义附加红莲属性。

双打时，或与我方的特殊角色接近时，如果双方无双槽均满，在两人之间会出现一道雷光，这时就可以发动无双最终奥义。无双最终奥义会附加闪光属性。

©2009 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
谜の村雨城 ©1986–2009 Nintendo

当练技槽全满时使用无双，会发动最为强大的无双奥义·皆传。无双奥义·皆传在收招会追加强力攻击，不仅演出效果一流，而且防御不能、威力巨大。不太方便的是，当练技槽全满时就无法发动普通无双，如果想保留练技槽的话就得先用影技。另外无双奥义·皆传在发动最后的强力攻击途中无法控制方向。

特殊技

这回除了特殊技型的角色之外，其他角色均只有一种特殊技，按 R 键发动。特殊技型的角色有两种特殊技，发动方法是按住 R 键后分别是按 x 或 y，直接按 R 只会发动其中一种。这次发动特殊技基本上没有什么负作用，可以尽情使用。

踏步



这次进入防御状态后除了可以移动之外，还可以按跳跃键来向各个方向使用踏步。利用这一招可以在防御状态下安全地拉开和敌人的距离，从而增大存活几率（如使用红血无双战术）。而且还有技能增加踏步的无敌时间及距离，装备上去之后就更安全了。



Wii上布武！

典雅·精致·和风 模式篇

典雅·精致·和风——这就是我们进入模式选择画面后的第一感受。这次的模式只有 4 项，不过实际内容可是一点都没有少。每个选项都配有精美的日本插画，细看其背景还在不断飘雪，不得不说光荣的美工果然强大。其实除了这 4 项之外，还可以花 300 日元买战国史模式，这是一个由若干的关卡组成的模式，对于大部分中国玩家来说是无缘得见了。

无双演武

本作最重要的模式，相当于故事模式。本作一共有 30 个角色拥有无双演武模式，这个数字已经很惊人了。每个角色的无双演武模式都有 5 关，通关之后在选人画面中会出现蓝色的 CLEAR 字样。选完人后会进入选关画面，如果玩家在某一关卡达成了全部的击破效果（必须是在一场战斗中全部达成），那么在选关画面时该关卡会打上"发动济"的标志。如果 5 个关卡全部达成"发动济"，那么选人画面中的蓝色 CLEAR 字样会变为金色。然后呢？没有然后了……

模拟演武

自由选择角色和关卡的模式。在此模式下可以使用 38 名角色，其中包括村雨城的主角鹰丸。此外新武将也可以在模拟演武中使用。鹰丸需要在村雨城中击破 33 个狸猫像后才能在模拟演武中使用。

模拟演武的关卡是以时间来排列的，每个关卡还分不同的势力，需要打过特定角色的无双演武模式后才会追加。而模拟演武的关卡和无双演武的关卡即使同名，打起来也会有很多不同。

村雨城

昔日任天堂的名作在《战国无双 3》中复活了！这个模式可以用任意角色来挑战，其能力与无双演武、模拟演武是完全共通的，而且也可以在此模式中升级以及拿取武器和装备。村雨城模式关系到不少隐藏要素，这里就不一一列举了，我们会在后面专门用一章来详细解说的。

武家屋敷

虽然名字不知所谓，但是内容却很重要。里面又具体分为以下 4 项：

武将编集： 分为新武将和无双武将两种。"新武将"一项即指创建新武将，注意在进入之前要读很久的盘，不要着急。新武将初期有刀、枪、薙刀 3 种武器（即动作模组）可选，购买了无双武将的武器之后就可以使用其武器；"无双武将"一项里分为能力初期化和改变配色两种，其中改变配色功能也需要花钱购买。这个调色功能还是很强大的，本人曾见过日本人将女性角色的服饰统一调成肉色，实在够创……够禽兽的。好孩子千万别学啊！

知行获得： 相当于游戏的商店，用钱在这里解开各种要素。下面将单独解说。

宝物库： 可以在此查看各角色的成长情况和打出来的影片。此外还可以与手机联动、利用 Wii 网络花钱购买追加内容，当然国内玩家是不用多想了。

各种设定： 就是 OPTIONS，在这里可以选择存档、读档，更改操作等行为。注意本作采用了自动存档的方式，游戏会在素材和石高有变化时自动存档，大家要特别小心。

知行获得

这个类似于商店的系统非常重要，这里单独介绍一下。游戏中通用的钱是石高，通过战斗即可获得，完成一些特殊任务还会有额外的奖励。其中每通一个角色的无双演武，就可以获得 100 万石高，如果算上每一关赠送的石高，总数在 170 万左右。刚开始的时候大家可能会觉得买角色这种做法很无聊，到后来你就会发现这和过去的"老角色通关出新角色"设定的区别不大，自由度反而更高了。

无双武将追加： 花钱买新角色。其中有无双演武的角色一人 100 万，没有无双演武的角色一人 80 万。

无双武将カラー变更： 增加改变无双武将配色的功能，其中有无双演武的角色一人 20 万，没有无双演武的角色一人 40 万。注意只有打通了无双演武的角色才能购买，不过没有无双演武的角色可以直接购买，所以价格也要贵上那么一倍，真是生怕我们占了便宜呀……

能力限界突破： 允许各角色把能力练到上限，一人 300 万。只有等级达到 50 级之后的角色才能购买。

新武将武器追加： 增加新武将可选的武器（动作模组），一人 50 万。只要购入了该角色，即可直接购买武器。新武将可以使用全部无双武将的武器，但不能使用风魔小太郎的武器，估计是因为动作太怪了。

最后要补充一句的是，石高的上限只有 999 万，超出不用的话就浪费了！



千人斩 这回游戏取消了士气设定，因此千人斩的作用也改了。千人斩达成后，玩家的全能力上升，等于是吃了所有增加能力的道具。

新瓶装旧酒 能力篇

本作各角色的能力设定还是有一些新意的，例如装备增加了很多种，技能改为随装备出现等等。不过对于老玩家来说，这些变化其实就是把过去的一些设定重新包装了一遍。尽管如此，这次的“新瓶”还是挺吸引人的，感觉比前两作要更具吸引力。而秘藏武器的回归更是让人泪流满面，光荣你终于回归正途了！

角色能力

这回角色能力分为等级、勋功、体力、无双、攻击力、防御力、马术、敏捷性这几项。下面拣特别的几项解说一下。

等级：勋功累计到一定程度就会升级，升级后会让其他能力得到成长，在特定级别还会学会新的招式。在战场上升级的话，角色的练技槽、体力、无双会全部恢复到最大值，这一点非常非常值得利用。

无双：这回每名角色的无双槽长度是一样的，最大也都是3段。初期只有1段，升到特定级别后就会增加。

马术：影响马上的攻防能力。

敏捷性：影响跳跃高度、翻滚距离以及踏步距离。

武器



本作的武器系统和《真·三国无双》系列”比较类似，武器没有等级之分，而有速度（スピード）、正常（ノーマル）、威力（パワー）的区别。速度型武器的出招速度快，但攻击力低；威力型武器的出招速度慢，但攻击高；正常型武器的速度和威力居于两者之间。每个角色的每一类型武器，其基本攻击力都是一样的，只是上面附加的技能和属性有区别，每种武器最多有6种技能和1种属性。

武器的入手方法是在战场中打倒特定敌将以及打破特定的箱子，也有击破效果是直接赠送武器的。令人兴奋的是本作恢复了过去按特定条件才能入手的秘藏武器，具体会在后面解说。不过即使是秘藏武器，同样也属于速度、正常、威力中的一类。

每名角色最多只能有8个武器，多的武器可以解体为素材，不过一般都是很普通的素材。

属性

属性是附在武器上的一种特殊效果，发动条件是至少蓄满1段无双，这样在攻击时就有一定几率附加属性效果。这回出招时的属性效果用肉眼清晰可见，利于大家判断。



红莲：火焰包住敌人，给予持续伤害，属于稳定的伤害输出。

闪光：在周围产生大范围电流，对敌人造成麻痹效果。

冻牙：在一定时间内将敌人冻住。

裂空：敌人即使防御也会受到伤害。敌人如果不防御也会受到追加伤害。

修罗：一定几率秒杀兵，对敌将则是按其现有体力给予一定比例的伤害。

有多种技能能够提升属性的效果，包括几率和威力。

防具

这回防具分为了铠、笼手、足袋这3种，除了基本能力之外，每种防具最多有6种技能。防具和武器的入手条件一样，不外乎击败特定敌将、打破特定箱子、完成特定击破效果。在村雨城中打过特定关卡有秘藏防具可拿。

和武器不同的是，防具是全员共通的，因此值得大笔投资。拿到好防具之后就不要吝惜素材，狠狠地改下去吧！每种防具最多只有8个，多的可以解体为素材。

铠：基本能力为防御力，附加技能与战斗有关。

笼手：基本能力为马术，附加技能与道具、装备有关。

足袋：基本能力为敏捷性，附加技能与移动、跳跃、踏步有关。



锻冶屋

在选关画面中可以看到锻冶屋，村雨城模式中则需要按＋键调出来。锻冶屋的作用就是强化武器和防具上的技能等级。每种技能的等级最高3级，级别越高，效果越显著。但强化需要满足两个条件，一是要消耗素材，二是武器和防具还有强化次数。

首先来说说素材。游戏中共有9种素材，均是在战场中打倒特定敌人后随机出现的，这里所说的特定敌人一般都是指敌将、诘所头这种高级敌人。不过丰臣秀吉的特殊技可以从杂兵身上打出素材来。9种素材分别是四色棱镜、四色宝石，以及最珍稀的汉白玉（名字是纱迦随便起的），实际上素材只有3个等级：棱镜、宝石和汉白玉。难度越高，出高级素材的几率就越高。

强化次数则是武器的数值，在武器上标记为“强化残り”。每强化一次，强化次数就会减1，减为0的时候就不能强化了。强化次数毫无疑问也是武器和防具的重要数值，秘藏武器和秘藏防具的强化次数均为0，也就是不能强化。



技能一览

除了秘藏武器和秘藏防具之外，武器和防具上附加的技能均是随机的。红色字的技能为珍稀技能，珍稀技能同样是随机取得的。

武器技能

技能名	说明
猛攻	武器攻击力上升
地击	通常攻击的威力上升
天击	CHARGE 攻击的威力上升
神击	无双奥义的威力上升
骑击	骑乘攻击的威力上升
地风	通常攻击的范围扩大
天风	CHARGE 攻击的范围扩大
神风	无双奥义中武器的攻击范围扩大
骑风	骑乘攻击的范围扩大
地流	通常攻击有一定几率附加属性效果
天流	CHARGE 攻击有一定几率附加属性效果
神流	无双奥义有一定几率附加属性效果
骑流	骑乘攻击有一定几率附加属性效果
霸流	属性攻击强化
波击	射击和冲击波的威力上升
勇猛	对敌武将的攻击力上升
破天	对浮空的敌人攻击力上升
背水	濒死时攻击力上升
果敢	影技对敌人的攻击力上升
怒发	攻击时无双槽的增加量变多
无我	奥义中炼技槽的增加量变多
无心	连击中练技槽的增加量变多
秘技	影技使用时有一定几率不消费炼技槽
虎乱	无关体力，发动奥义时有一定几率变为无双秘奥义
立志	击破敌人时拿到的勋功增加

能力界限突破

能力界限突破后，虽然级别不再提升，但是每打完一场战斗后，能力都会有所成长。最后所有的能力都可以加满。当然即使能力全满，各角色之间的能力还是有差别的。

铠技能	
技能名	说明
坚守	铠的防御力上升
不动	受到敌人的攻击时不容易出现硬直
灭流	敌属性效果弱化
波断	敌人的射击和冲击波威力下降
阳炎	受到连续攻击时伤害下降
金刚	即时防御可以弹开对手攻击
铁壁	防御时的硬直时间变短
药活	体力回复时的回复量上升
威风	骑乘时有一定几率弹返敌人的弓箭
坚忍	受到敌武将的伤害下降
斗志	受到攻击时无双槽的增加量变多
斗魂	受到攻击时练技槽增加
不屈	濒死时防御力上升
不拔	濒死时练技槽徐徐增加
再临	体力为 0 时，拥有一次自动复活的机会

笼手	
技能名	说明
骑战	笼手的马术上升
连击	连击数维持时间变长
乱击	连击数越高，攻击力越大
刚力	拼刀完胜后的杀阵攻击威力上升
灵验	辅助效果的道具使用后维持时间增加
高扬	无双奥义中无双槽的消费量减少
破竹	百人斩时体力回复
快进	百人斩时无双槽回复
升龙	百人斩时练技槽回复
目利	容易取得好武器
真眼	容易取得好防具
收集	更容易取得好素材
不落	受到攻击时不容易落马
骑神	骑乘中练技槽徐徐回复
觉醒	练技槽最大时无双槽徐徐回复

足袋	
技能名	说明
俊敏	足袋的敏捷性上升
飞燕	影技的移动距离上升
飞跃	踏步的移动距离增加
飞转	紧急回避的距离增加
瞬跃	踏步开始时有无敌时间
瞬转	紧急回避终了时的无敌时间增加
走击	前冲攻击的攻击力上升
跳击	跳跃攻击的攻击力上升
走袭	前冲攻击有一定几率令敌人昏迷
跳袭	跳跃攻击有一定几率令敌人昏迷
神速	无双奥义中的移动速度上升
脱兔	濒死时的移动速度上升
击进	武将击破时有一定几率获得加速效果
疾风	前冲状态中无双槽徐徐回复
疾光	前冲状态中练技槽徐徐回复

鞍

鞍也是装备的一种，鞍其实就代表军马，装备之后就可以在骑乘状态下出战。军马的数值分为突击力、移动速度、耐久力 3 种。鞍一共有 14 种，和武器、防具不同的是可以全部获得。14 种鞍里，有 12 种鞍属于普通鞍，在战场上随机取得。

特别的鞍有两种，一种是松风，其数值均为 50。获得条件是在村雨城模式（普通难度）中击破全部 54 个狸猫像；另一种是熊鞍，其突击力和耐久力为 60，移动力为 27，攻击颇为强劲，配合不落非常厉害。其获得条件是在村雨城模式（奈落难度）中击破全部 54 个狸猫像。

任务和击破的世界 战场篇

我个人不太喜欢《战国无双 2》的原因就是：打起来太烦，只有一两关是能直接砍死总大将过关的。打了 4 天本作后回头一想，发现这代其实也没有几关是能直接砍死总大将过关的，但就是觉得不烦。这是为什么呢？答案应该是这代战场非常强调任务和击破效果。这也是本作战场的最大特色。

任务

在战斗中按 + 键选择战况，会看到地图上各种各样的标记，移动光标可以查看具体内容。其中绿色符文标记代表任务（ミッション）。任务是系列一直都有的要素，这次的任务数量少了一些，不过作用还是很大。完成任务的话会对战局造成很大影响，如果想快速过关的话，尽快完成全部任务是不二法门。只要不和失败



条件冲突，任务即使失败也没有关系。打死任务相关的敌人时，会出现慢镜头特写画面。

胜败条件在战场上以军配标记，黄色为胜利条件，紫色为失败条件。打死胜利条件所要求的敌将时，会出现慢镜头特写画面，并始终锁定那个被 KO 的可怜虫，看起来非常解恨。

击破效果



击破效果是本作的新要素。其实击破效果和任务差不多，因为多为击破指定敌人，所以称为击破效果。击破效果在地图上以桔色感叹号标记。如果满足击破效果的条件，打死目标时会有慢镜头特写。

击破效果和任务不同的是，击破效果在战斗一开始即可看到，完成击破效果不会对战局产生直接影响，但也并非无用，具体效果同样可以在战况中查看，有一点可以肯定的是完成

新角色感言之甲斐姬



▲片头动画中甲斐姬作纯情少女状。



▲“大家快来看江南四大才子！”

初次见到甲斐姬这名角色时，因为其衣服比较暴露，再加上拿着《灵魂能力》里 IVY 的蛇腹剑，所以一直认为她将是浓姬式的妖艳角色。等看到游戏片头中她骑着某幸福的杂兵头上出招时，这个看法就更加坚定了。开始游戏后，我第一个用的就是她，结果当场就被她那句“绝对不要输！”给雷到了。等把游戏通了关，才发现自己之前的 YY 全部错了。

游戏中的甲斐姬是标准的纯情少女，只是个性言谈非常粗鲁。她的梦想是找到一名白马王子，可惜北条家的年青好男人绝了种，好不容易看上的真田幸村和立花宗茂又是名草有主。她和女忍者、稻姬年龄相近而意气相投，曾在女忍者的误导下认为稻姬要抢真田幸村，伤心得大骂稻姬是个叛徒，又曾经被宁宁“恐吓”说打输了就要入丰臣家的门（虽然历史就是这样）。通关之后，她也开始研究普通女孩子的穿着，还和一帮女眷一起像花痴一样争看帅哥。看着她的结局动画，我想起了《唐伯虎点秋香》里的江南四大才子出游，突然觉得这个角色还是做得挺好的。



击破效果只会带来正面效应。如果玩家在一场战斗中达成了全部的击破效果，那么在选关画面时该关卡会打上“发动济”的标志。

击破效果关系到每个角色的秘藏武器，因此是游戏的重中之重。尽管击破效果的完成条件千变万化，不过归纳起来不外乎以下几种（？代表人名，N代表数量，× 表示地点或势力）

无双奥义に？を击破：使用无双奥义击破指定目标。还有要求在无双奥义・皆传中击破指定目标的变化。

体力ゲージが赤い状态に一度もなることなく？を击破：击破指定目标时，体力槽从来没有红过。

体力ゲージが赤い状态で？を击破：击破指定目标时，体力槽为红色。

コンボ数がN以上で？を击破：击破指定目标时，当前连击数超过规定值。也有要求连击数低于规定值的变化。

开始からN分以内に？を击破：开战后规定时间内击破指定目标。

携带道具が未使用の状态で？を击破：击破指定目标时，还没有使用过携带道具。

体力最大の状态で？を击破：体力全满的状态下击破指定目标。

×军の武将がN人以上の状态で？を击破：击破指定目标时，某一方的武将数量在规定值以上时（含规定值）。也有要求武将数量在规定值以下的情况。

？の败走前に？を击破：在指定目标1败走前，击败指定目标2。

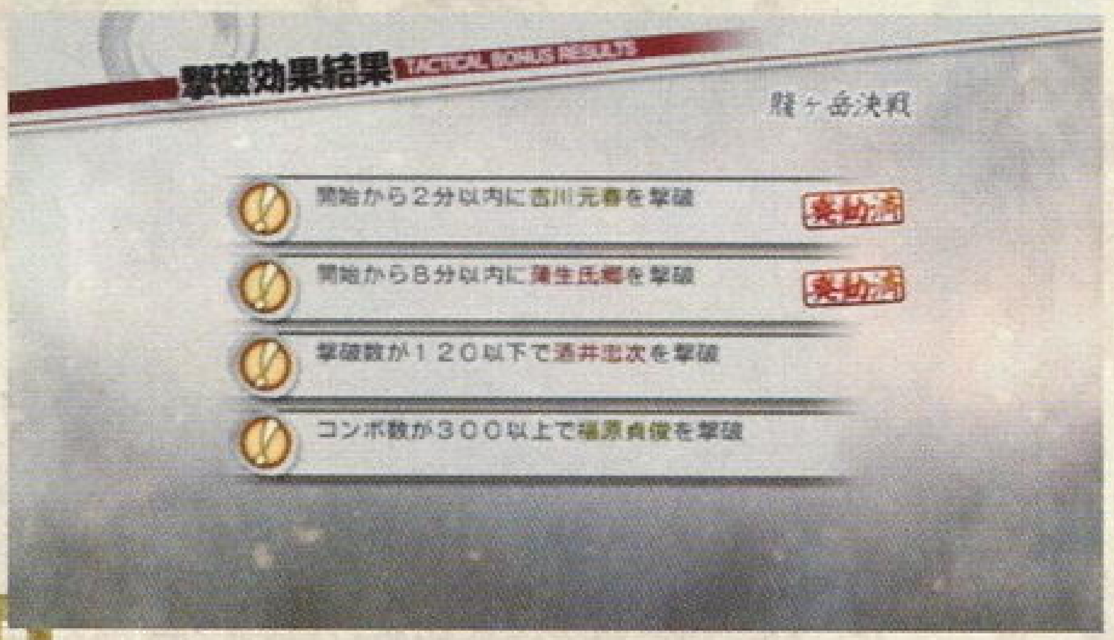
击破数がN以上で？を击破：杀敌数在规定值以上时干掉指定目标。

×にいる状态で？を击破：当指定目标在指定地点时将其击败。

击破效果的心得

击破效果全达成不是一件容易的事情，除了本身要求就高之外，还有一些击破效果的条件是冲突的，因此先完成哪个，后完成哪个，是很有讲究的。如果以全达成为目标，首先我们要在开战前对所有的击破效果有一个总体认识。好在击破效果均会在开战前看到，不会出现变化，因此可以根据具体情况来决定完成的顺序。

再就是要活用中断存档。具体方法和过去一样，在战场上暂停后进进行保存，之后如果发现不对的话，就立刻暂停后选择回到标题画面，这样就可以读取中断存档了。由于本作采用了自动保存的设定，加上又没有快速复位的快捷键，如





果大家手一慢导致GAME OVER的话，就要立刻重启游戏。因为此时你已经无法按暂停退出，而GAME OVER后游戏会自动保存。

所有条件中最麻烦的当属要求连击数的，因为中断存档是无法保持连击数的，所以遇到这种条件就要从一开始好好记录。连击数的维持时间还算长，但如果被敌人打倒、浮空，就会立刻消失。维持连击数的秘诀是无双奥义，在无双奥义中连击数必定会维持，因此看到情况不对就立刻放无双奥义吧！事先留好3段无双槽，准备好连击相关的道具，会简单很多。

还有一个需要注意的是体力全满时击破目标。如果玩家的防御力够高的话，有时受到一点伤害是很难看出来的，这时你会误认为你是体力全满，但实际上并不是。因此面对这种条件同样要留好记录，如果不能保持体力全满，可以在打死目标前吃个加血道具。

携带道具

这是本作的新要素。这次战场上不会出现那些加攻加防的道具，取而代之的是玩家在战场上可以携带6种道具，发动时间由玩家自行决定。使用道具可以用十字键，也可以按暂停后在菜单中选择使用。游戏中每关预设了3套道具栏，分别是：注重体力回复、注重击破效果以及两者皆重视。道具栏的内容会随关卡的不同而发生变化。

携带道具没有数量限制，玩家这次用完了，下次出战时又会恢复。不过相对的，每种道具在一场战斗中只能使用一次。携带道具是相当有用的，其中回复道具甚至还可以给周围的友军加血。至于那些加攻加防、无双不减、练技不减的道具就更加厉害了。



重温昔日经典 村雨城篇

村雨城模式采用关卡制，一共18关，打过一关就会出现新的关卡。在这个模式中，玩家要与鹰丸一起打倒为害苍生的怪物村雨。模式的规则和普通关卡差不多，只是村雨城模式中有大量机关，如果不会善加利用的话，必然死得惨不忍睹。另外村雨城每关都有3个狸猫像，击破一定数量的狸猫像之后可以获得特定奖励。另外村雨城本身也是获得石高和素材的好地方。下面就为大家介绍村雨城篇的流程攻略。

神秘之谷

这是此模式最初的4个关卡，难度仅为1星，非常简单，就算是没有练过的角色也可以来撒点野。因此就直接介绍狸猫位置完事儿了。

奇妙な噂

狸猫像：①地图2，中央上方阵地的右下角；②地图2，左侧中央毒沼的左上方；③地图2，左下的出口附近。

谜の侍

狸猫像：①地图1，左上方；②地图2，中央下方；③地图2，鹰丸奋战之地的右侧的阵地里。

谜の侍を追え！

狸猫像：①地图1，左侧中央；②地图2，左边中央的阵地里；③地图2，鹰丸位置的右下方。

打过本关之后可以使用鹰丸了。

青雨城へ

狸猫像：①地图1，中央上方；②地图2，左上方；③地图3，青雨城主位置的附近。

这是第一个BOSS关。城内有不少发射雷球的机关，击破雷球会出现很多小雷球，利用这些小雷球可以对敌人造成不错的伤害。最后要打倒青雨城主才能过关。

关于鹰丸

打过“谜の侍を追え！”就可以使用鹰丸同学了。他属于必练的角色，因为有几个关卡只有他才能挑战，而这些关卡都有不错的报酬。



双打 这次游戏同样支持双打。双打的时候会多出3种特殊道具，分别是瞬转之符、黄熟香和破魔念珠。这3种道具的效果在之前的系列作品中从未出现过。

不过在村雨城里练级打武器不太方便，因此建议是击破 33 个狸猫后去模拟演武锻炼。

鹰丸的招式是新武将的刀，这回刀的招式性能还算不错，C1、C5 具备破防效果，加上鹰丸能力出众，和战国名将相比不落下风。鹰丸的特殊技是佐佐木小次郎的隐身，隐身后出招威力巨大。这里推荐一个实用小技巧：鹰丸的无双奥义 · 皆传是向前方的大范围攻击。当发动无双奥义 · 皆传后，不要出招，直接按 R 隐身，这样鹰丸会在隐身状态中使用最后的追加，威力大得惊人！

狂乱之山

这三关虽然难度只上升了 1 星，但是敌人开始出现灾忍、爆忍这些讨厌的兵种。而且任务多半要求你救援民兵或村姑，因此不光要能过，还要能尽快过，难度和第一个区域比可谓直线上升。



深まる谜

狸猫像：①地图 1，中央的砦；②地图 2，右下方；③地图 2：右上方阵地的左侧

新たな出会い

狸猫像：①地图 1，右方中央；②地图 2，上方中央；③地图 2，村姑所在阵地的右下方。

赤雨城へ

狸猫像：①地图 1，左方中央；②地图 2，右下方；③地图 3，赤雨城主位置的右上方。

这里到处都是火焰机关，一不小心就会被烧到，敌人也非常凶悍。在城的最后有赤雨城主等着你，他的身边有不少喷火机关，非常讨厌。

强者推荐

用什么角色来打村雨城比较好呢？这里推荐的人选如下：



本多忠胜：战国最强的普通技极其优秀，对付成批的敌人不在话下。他绝对是最合适的人选之一。

宁宁：宁宁的分身加 C1 手里剑连扔，任何敌人都不在话下，特别是对付只吃 CHARGE 攻击的幻魔。而且这代宁宁的 C5 自带二分身，极其好用。

阿市：特殊技能回复 NPC 们的体力，还能顺便回复自己的无双，在需要救人的关卡比较有用。但阿市软招太多，一挨打就浮空，要用好需要技巧。

除了以上 3 位之外，所有无双奥义很强的人都值得推荐，因为打村雨城最省心的方法就是红血无双战术（即利用红血时无双槽徐徐回复的设定，反复使用无双奥义）。为了增大安全系数、提高杀敌效率，推荐装备如下技能：背水、神击、无我、再临。

增加紧急回避、踏步的距离和无敌时间的技能也很有用，此外如果机缘巧合打出疾风、疾光，就可以边绕圈子边蓄无双槽喽！

常暗之森

宝玉の谜

狸猫像：①地图 1，森林的入口附近；②地图 1，森林左侧的横行小路上；③地图 2，あやめ位置的附近。

一开始是玩潜入，一被发现就算失败。在森林的横行小路上，只要调好视角、站在中间不动，两侧的敌人是看不到你的。注意森林里有两个狸猫像，别错过了。

地图 2 又是救人，没别的办法只能尽快杀了。あやめ稍微能多撑一会儿，先救其他人吧。



村雨の传说

狸猫像：①地图 1，地图右侧，最下方的一条向左的死路尽头；②地图 1，右上侧通往出口的十字路口；③地图 2：右上方的村落里。

绿雨城へ

狸猫像：①地图 2，中央圆形房间的右侧；②地图 3，右侧中央；③地图 4，第 2 个房间的左上

新角色感言之毛利元就



▲名台词："我曾经想成为一名历史家！"



▲结局动画中，立花夫妻阻止信长将毛利元就拖入原力的阴暗面。

光荣在最后时刻公布了毛利元就，的确很让人意外。因为毛利元就在日本战国史上的地位不低，他的剧情会牵涉到很多角色。而游戏中的毛利公造型实在不敢恭维，若不是手上拿着三个箭头似的武器，光看他那惫懒小子的造型实在是很难和历史上那名智将联系起来。

果不其然，这次毛利元就的剧情基本上都是原创的，毛利家除了他也就毛利辉元还算活跃。不过毛利公在片头动画里那句"我曾经想成为历史家"就让人喷了。接着往下打，此君满脑子想的都是后世的评价，还和人大辨独裁的意义。等到通关的时候，终于可以确定，此君虽然满口都是"三矢之誓"、"百万一心"，但是他的性格和行事活脱脱便是《银英》里的杨威利啊！可以肯定，这一定是光荣在向田中芳树致敬。而我们在通关之后的 STAFF 里，也找到了一个神秘的合作对象：YOSHIYUKI TANAKA。可惜和田中芳树（YOSHIKI TANAKA）还是差了那么一点儿……



这个城里有很多毒房间，最讨厌的当属减体力的。幸好最后一层的绿雨城主只会减你的练技槽，正好用红血无双战术玩死他！

幻惑之社

静寂の谜

狸猫像：①地图1，阿国模样的幻魔所在的房间；②地图1，出口左上；③地图2，被空中飞舞的石像封印的大门的右边。

这一关有解谜要素。地图1需要打倒两个幻魔才能找到出口，幻魔只吃CHARGE攻击，其他攻击对她伤害很小。地图2只要一路打下去就行了，最后需要用大炮轰开在空中飞舞的石像，这里要注意如果不能快速轰开的话，石像会复活。建议是在最右边轰。

桃雨城へ

狸猫像：①地图2，中央正方形的房间内；②地图3，中央正方形的房间；③地图4，左上的房间。

这一关有很多传送点，不过传送的方向可以从方位判断出来，不算难。在第2层要追杀一个本多忠胜样子的幻魔，非常厉害；第3层要和一群幻魔鹰丸打，一起挑战胜算不大，可以用传送分开击破，最后打死任意一个就可以了。最后的桃雨城主不好对付，不妨活用电球，打中了可以破敌人的防。过关拿到秘藏防具：迦楼罗灵足。

村雨城

到最后一个区域了，敌人非常强大，建议用满级角色挑战。

明かされる真実

狸猫像：①地图1，右上的阵地；②地图2，左下方；③地图2，信长位置的下方。

这里的敌人非常强，特别是地图2的信长、兰丸幻魔。而我方还带着一个拖油瓶，一不小心就会失败。建议多带回复道具，靠近她使用的话可以一起加血。

封印された村

狸猫像：①地图1，下方区域的中央；②地图1，右下出口所在区域的右上方；③地图2，初始位置的右上方。



地图1是营救村民，继续带着あやめ这个拖油瓶。在这里要打倒敌将，注意如果打中被石化的村民算GAME OVER。在使用大范围招式比如无双奥义·皆传时要特别小心。

地图2的胜利条件是5分钟百人斩，这个倒是简单。不过一开始会中毒，要快速打倒多名敌将才能解除毒状态。

村雨城へ

狸猫像：①地图2，正中央的房间；②地图3，中央房间；③地图4，右上房间的左上角。

终于到了最后一关。这一关共有5层，前4层分别由4个城主的幻影把守，路上的敌人能不打就不打（地图1必须全灭），如果发现路没开，就打死最近的敌将即可。这一关有很多幻影骷髅，它会回复敌将的体力，必须先打掉。注意骷髅爆发时有攻击判定，不要过于靠近。

在第5层会与现出原形的村雨决战。村雨的真身原来是只狮子。村雨的招式大多可防，不过身体压杀那招是防御不能的，而且威力巨大，随着HP的下降还会增加放火等招式。

首先我们要往南走，利用村雨的招式把屏风打掉，这样会出现两门炮。利用炮可以把左右两侧的玉座打掉，这样可以封住村雨后期的一些招式。注意村雨能打掉炮，所以不要在炮边和它作过多的纠缠。



打掉玉座就可以开打了。村雨全身无敌，惟一的打法就是先以通常攻击砍其两条后腿（注意无双奥义无效），把两条后腿上的灵光砍掉之后，再砍掉两条前腿的灵光。不过村雨正面的招式很猛，因此一定要从侧面进攻，正面进攻的话必定挨打。

四条腿的灵光都消失后，就可以正面打头了，数下就能让它倒地，之后就用最强的招式轰吧，把辅助道具都用上吧！因为村雨体力变少之后会增加不少强力招式，所以要速战速决。村雨从地上爬起来后，四条腿的灵光会恢复，再如法炮制一次即可。注意如果不能快速将其放倒的话，被打掉的灵光也会恢复的。

打过村雨城模式后可以拿到300万石高，其中100万是最后一关的过关报酬，200万是通关报酬。如果此时玩家已经拿齐了全部狸猫，那么还有3个鹰丸专用关卡要打。

谜の武士たち

狸猫像：①地图1，千代位置附近；②地图2，前田利家位置附近；③地图2，北条氏康位置附近。

推荐25级前来挑战。地图1是5分钟内打败5位美女。地图2有7名敌人要打，最后更要挑战关东三杰，注意不能不管毛利二人，否则这两位很快就会失败。



谜の强者たち

狸猫像：①地图1，起点附近；②地图2，浅井长政所在阵地的右下角；③地图2，竹中半兵卫位置的下方。

推荐40级再来挑战。地图1是连续与强敌单挑。地图2要掩护长政夫妇，这两位还是挺能撑的，可以先把前面的敌人清光再来陪他们。

谜の猛将たち

狸猫像：①地图1，右侧中央；②地图2，加藤清正所在房间的左下角；③地图2，宁宁所在的房间。

鹰丸拿秘藏武器的关卡，难度非常大。这关难在要不断完成任务，一失败就GAME OVER。地图1的任务依次如下：1. 在连击未中断的情况下击败5人；2. 一次无双奥义皆传中击败10人；3. 达成50连；4. 达成200连；5. 击败上杉谦信。

连击相关的任务一旦出手，就必须完成，否则就算GAME OVER。这里要充分活用无双奥义中连击不断的特性。地图1的最后，最好是能够攒到练技槽和无双槽全满，在地图2有大用场。

地图2首先一个任务就很有难度：在连击未中断的情况下击败30人，如果有无双奥义·皆传的话比较简单。之后是达成400连击，这个就比较恶心了，因为之前已经把练技槽用掉了，只能依靠无双奥义来维持。

第2个任务达成后有上下分支，上面的任务是在连击未中断的情况下击败石田三成，下面的任务是同时击败加藤清正和福岛正则。毫无疑问下面的任务要简单不少。

最后一个任务是打败女忍者的真身。寻找真身的方法是在房间外引诱她，会穷追不舍的那个就是真身。打到这里就不难了，大家加油吧！



战国史 大家怨念的战国史模式，实际上是新武将专用的关卡，目前只放出了第一章的下载，内容是5个关卡：河越夜战、桶狭间之战、川中岛之战、姊川之战、三方原之战。目前新武将的秘藏武器还不知道怎么拿，不会就要在战国史模式中拿吧？

隐藏要素和心得

与知行获得有关的隐藏要素（如全角色出现方法、新武将动作模组等），参见模式篇。

狸猫像奖励

在村雨城模式中击破一定数量的狸猫像，即可获得对应的奖励，最后的奖励是松风。

数量	奖励内容
7	10 万石高
13	鹰丸专用任务“谜の武士たち”
16	蓝色棱镜 ×10
20	15 万石高
26	鹰丸专用任务“谜の强者たち”
29	绿色棱镜 ×10
33	模拟演舞中可以使用鹰丸
39	黄色棱镜 ×10
46	鹰丸专用任务“谜の猛将たち”
54	松风

村雨城 · 奈落难度

将村雨城模式通关后，会增加奈落难度。奈落模式始终为最高难度，每关同样有 3 个狸猫像需要打破，而且位置与普通难度下不一样。奈落难度下击破狸猫像的奖励包括 4 个城主的新武将造型、3 个鹰丸的专用任务和熊鞍。其中熊鞍需要 54 个狸猫像全击破才会出现。

绫御前和福岛正则

绫御前和福岛正则是本作的特殊 NPC，即拥有特殊造型和台词但不能使用的角色。不过虽然这两人不能使用，但满足一定条件后可以让新武将使用他们的造型。打通石田三成、加藤清正的无双演武后，可以使用福岛正则的造型；打通上杉谦信、直江兼续的无双演武后，可以使用绫御前的造型。

隐藏 BGM

打通上杉谦信的无双演武后，只要在合战准备画面中，按住 x 键不放选择战斗开始，即可伴随着 Gackt 的《斩 -ZAN-》开始战斗。这一招明显是向《战国 BASARA》学来的，挺好！

隐藏难度

任意人的无双演武通关后，会追加新难度：地狱。

角色名	武器名	入手关卡	类型	攻击	属性	技能
真田幸村	炎枪索戋鸣	无双演武 · 大阪の阵	速度	52	红莲	天击 3 骑击 3 勇猛 3 背水 3 无心 3 虎乱 3
前田庆次	天之琼鉾	无双演武 · 长谷堂の战い	威力	69	闪光	猛攻 3 天击 3 勇猛 3 背水 3 怒发 3 无我 2
织田信长	蛇之麁正	无双演武 · 本能寺の变	速度	52	修罗	神击 2 神风 3 神流 3 罗流 3 破天 3 秘技 3
明智光秀	灵剑布都御魂	无双演武 · 山崎の战い	速度	51	闪光	地击 2 地风 3 天风 3 神风 3 无我 2 无心 3
上杉谦信	天丛云	无双演武 · 贱ヶ岳决战	威力	69	冻牙	猛攻 3 地击 3 骑击 3 地风 2 勇猛 3 怒发 2
阿市	木花开耶 · 簪	无双演武 · 余吴湖畔决战	速度	37	闪光	天风 3 神风 3 天流 3 神流 3 霸流 2 果敢 2
阿国	日向天钿女	模拟演武 · 木津川口の战い（织田军）	速度	51	红莲	天击 3 天风 3 天流 2 勇猛 3 怒发 3 立志 2
女忍者	绝不知火	无双演武 · 三成救出战	速度	39	烈空	地风 3 天风 3 神风 3 破天 3 果敢 2 秘技 2
杂贺孙市	狱焰火具土	无双演武 · 长谷堂の战い	速度	50	红莲	天风 3 天流 3 波击 3 怒发 2 果敢 2 无我 3
武田信玄	天孙降临	无双演武 · 长筱决战	威力	68	烈空	猛攻 2 地击 3 骑击 3 地风 3 天风 3 虎乱 2
伊达政宗	大霸狩	无双演武 · 长谷堂の战い	速度	38	冻牙	天击 3 骑击 3 天风 2 天流 3 波击 2 怒发 3
浓姬	蛭子	模拟演武 · 稻叶山城の战い（织田军）	速度	50	冻牙	神击 3 地风 3 天风 3 神流 3 霸流 2 秘技 2
服部半藏	暗牙黄泉津	无双演武 · 小田原讨伐	速度	39	修罗	天流 3 流 2 破天 3 果敢 3 无我 3 无心 3
森兰丸	神剑カムド	模拟演武 · 本能寺の变（织田军）	速度	39	冻牙	地击 2 地风 3 地流 3 霸流 3 背水 3 果敢 3
丰臣秀吉	三贵字津皇子	无双演武 · 小牧长久手の战い	速度	38	闪光	地击 3 神击 3 地风 3 地流 3 神流 2 立志 3
今川义元	暂时不明					
本多忠胜	斗尖荒霸吐	无双演武 · 关ヶ原の战い	威力	69	红莲	猛攻 3 地击 3 天击 3 神击 3 勇猛 3 无我 3
稻姬	天之麻迦古弓	无双演武 · 沼田城の战い	速度	50	冻牙	地击 2 天击 3 神击 3 霸流 3 波击 3 勇猛 2
德川家康	煌刃获加武	无双演武 · 大阪の阵	威力	68	红莲	地击 3 地风 3 地流 3 波击 2 无心 3 秘技 2
石田三成	志那都神扇	无双演武 · 关ヶ原の战い	速度	51	冻牙	神击 3 地风 3 天风 3 神风 3 神流 3 霸流 2
浅井长政	倭王八千戟	无双演武 · 长谷堂の战い	速度	52	闪光	地击 3 神击 3 地风 2 地流 3 霸流 3 果敢 3
岛左近	猛壬那刀	无双演武 · 关ヶ原の战い	速度	52	烈空	猛攻 2 地流 3 天流 3 神流 3 霸流 3 破击 2
岛津义弘	大槌伊武岐	无双演武 · 关ヶ原突破战	威力	68	红莲	猛攻 3 地击 3 天击 3 地流 2 勇猛 3 背水 3
立花誾千代	天雷磐长	无双演武 · 石垣原撤退战	速度	37	闪光	地击 3 地风 3 地流 3 勇猛 3 果敢 3 无心 2
直江兼续	神直毗御	无双演武 · 长谷堂の战い	速度	51	闪光	神击 3 神流 3 霸流 3 波击 2 怒发 3 无我 3
宁宁	丰玉翔小太刀	无双演武 · 小田原讨伐	速度	37	冻牙	地风 3 天风 3 破天 3 果敢 2 无心 3 立志 3
风魔小太郎	暗御津破	模拟演武 · 葛西大崎一揆（丰臣军）	速度	39	修罗	地风 3 地流 3 神流 3 霸流 3 破天 3 虎乱 2
前田利家	苇原火远理命	模拟演武 · 小牧长久手の战い（羽柴军）	威力	67	闪光	猛攻 2 地击 3 天击 3 破天 3 勇猛 3 背水 2
长宗我部元亲	天津瓮三味星	无双演武 · 姊川决战	速度	38	冻牙	天击 3 地风 3 地流 2 天流 3 波击 2 无心 3
柴田胜家	金刚武斧	模拟演武 · 手取川の战い（织田军）	威力	68	红莲	猛攻 2 天击 3 天风 3 勇猛 3 背水 3 无我 3
加藤清正	虎刃火广金	无双演武 · 石垣原の战い	威力	67	红莲	猛攻 2 地击 3 天击 3 神击 2 果敢 3 虎乱 3
黑田官兵卫	黄泉户大神	无双演武 · 大阪の阵	速度	50	冻牙	地流 3 天流 3 神流 3 霸流 3 无我 3 无心 2
立花宗茂	天御柱神咆哮	无双演武 · 关ヶ原の战い	速度	52	烈空	猛攻 2 地击 3 地风 3 天风 2 地流 3 天流 3
甲斐姬	龙刃八岐大蛇	无双演武 · 葛西大崎一揆	威力	67	冻牙	地击 3 天击 3 神击 3 破天 3 背水 3 无心 2
北条氏康	戒杖刀天常立	无双演武 · 关东防卫战	威力	67	红莲	地击 3 天击 3 地流 3 天流 3 波击 2 努发 3
竹中半兵卫	十二方八将针	无双演武 · 中国攻め	速度	38	烈空	神击 2 地流 3 天流 3 神流 3 霸流 3 虎乱 2
毛利元就	阳神八咫乌	无双演武 · 山崎の战い	速度	39	烈空	神流 3 霸流 3 波击 3 无我 2 无心 2 秘技 3
鹰丸	村雨丸	村雨城 · 谜の猛将たち	速度	52	冻牙	神击 3 地风 3 天风 3 神风 3 果敢 3 秘技 3

秘藏武器入手法

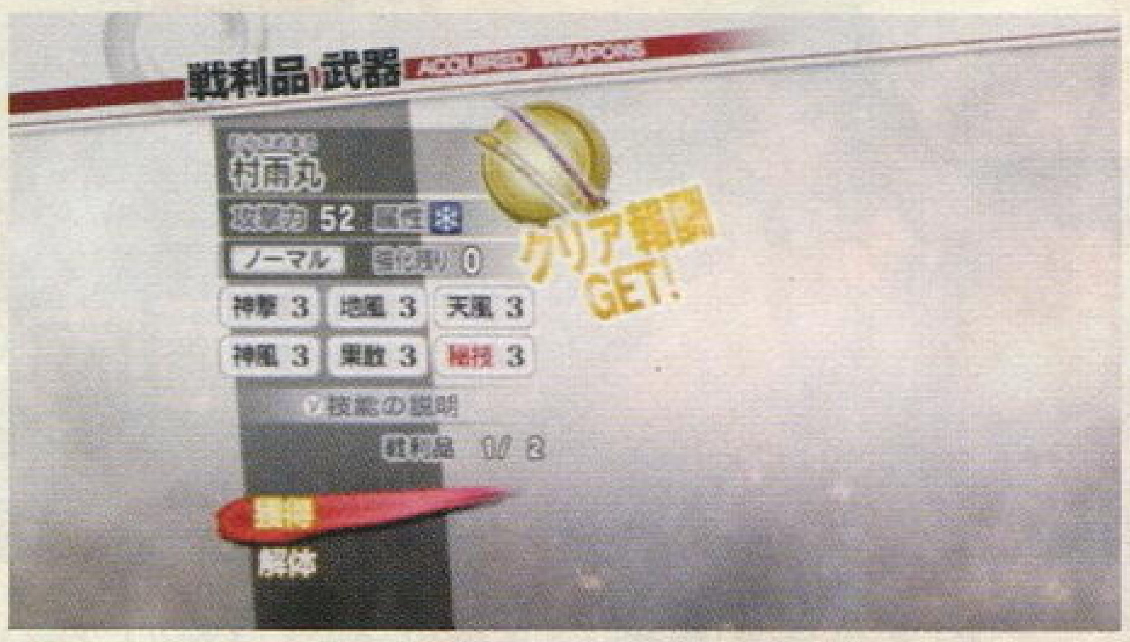
这次游戏恢复了秘藏武器的设定，实在令人泪流满面。不过转念一想，这个设定本来就应该是系列的最大的乐趣，没想到从《真 · 三国无双 4 猛将传》开始反而成了玩家的奢望，实在令人扼腕叹息。

言归正传，要想获得各角色的秘藏武器，需要满足以下条件：

① 1P 是要拿武器的角色；② 该角色的无双演武已经通关；③难度必须是难しい或地狱；④在指定关卡中，由玩家完成全部击破效果。

满足以上条件之后，在过关时就会自动获得秘藏武器。秘藏武器的强化次数均为 0。

因为击破效果在游戏中可以查到，所以实际上已经把武器条件告诉大家了。另外击破效果只须全部完成即可，顺序不拘，任务是否全部完成也没有关系。具体参见左下表。



优质武器防具入手法

本作的一大特色在于，即使在游戏中 GAME OVER，之前拿到的武器、防具也会保留下来。利用这个设定，可以很方便地刷武器。

推荐关卡是地狱难度的模拟演武 · 小牧长久手之战（羽柴军）。本关一出来就可以从宝箱里捡到武器和防具各一个（参见图中的 AB 位置）。捡完之后只要原地含笑死去即可，武器和防具依然可以保留下来。有了这条秘技，就算是没练过的角色也可以一开始来这关捞一笔。



不过本作满足击破效果后获得的武器素质更高，要想入手 NB 武器的话，就要活用这个设定。推荐关卡是地狱难度下的模拟演武 · 本能寺之变（织田军）。本关有一个击破效果是在一定时间打败一个诘所头就能拿到一把武器，实在是太简单了。同样的，拿到之后等死即可。利用中断存档，可以反复刷。

但使用这个方法时要注意三点：1. 要想见到那个诘所头，路上还要打倒斋藤利三、四王天政孝开门，能力太低是不行的；2. 武器性能在武器入手之时便已决定好了，如果拿到武器之后无论你读多少次档，其结果都是一样的，所以你的中断存档最好是在打死诘所头之前；3. 本作采用了自动存档，所以如果你发现武器不好就要立刻重启，总之还是比较麻烦的。

最强防具 游戏中的最强防具需要在村雨城 · 奈落难度的 3 个鹰丸专用挑战关卡取得，难度很大。最强铠是夜叉威胴具足（坚守 3 金刚 3 铁壁 3 威风 2 斗魂 3 不拔 2），最强笼手是不动瓢笼手（骑战 3 连击 3 乱击 2 刚力 3 升龙 3 骑神 2），最强足袋是孔雀灵足（俊敏 3 飞燕 3 走击 3 跳击 2 神速 3 疾光 2）。





通关时间：故事任务通关约 20 小时。

时隔一年多，《梦幻之星》再次来到 PSP 平台，经历了前作给所有掌机玩家带来的惊喜，新作仍然将实现全面的“超进化”！丰富的联机与在线模式，加上趣味性十足的个性元素，每个人都将在本作得到前所未有的游戏体验。就让我们一起开始这梦幻般的宇宙冒险之旅吧！

文 九兵卫　美编 anubis

实用技术　攻略透解

攻略透解 GUIDE THROUGH

梦幻之星 携带版2	SEGA		角色扮演
PSP	ファンタシースターポータブル2		日版
	2009年12月3日发售	1～4人	4800日元
	无对应周边		



踏出迈向宇宙的第一步！

PHANTASY STAR PORTABL 2　SUMMARIZE 概述

作为一款以网络以及多人联机为亮点的游戏，《梦幻之星 携带版 2》给予了每个玩家极大的个性发挥空间。玩过《携带版》初代的人应该知道，游戏丰富的自定义内容、庞大任务数量都堪称同类作品之最。官网的任务更新以及联动要素更是将游戏的可玩度和娱乐性推到了极点，这就是《梦幻之星》的世界！

本作故事的舞台是格拉尔太阳系，四大种族联手抵御谜之生命体“SEED”入侵发生后的第 3 年，人们怀着希望开始了全新的生活。而你则将作为私人军事公司“Little Wind”的一员，踏上太阳系小型移民卫星“clad6”的土地，游戏开始时你可以为自己选择种族、性别、脸型、体格、声音、服装、姓名、职业等等，设定完毕后，就让我们一起迈向浩渺的宇宙吧！无数的同伴和冒险在等着你！





让我教会你超进化的法则！

PHANTASY STAR PORTABL 2　KEY POINT 要点

初来乍到的你可能会有些摸不着头脑，但别着急，我们可以慢慢接触并了解这个温馨却又充满未知的世界。

首先，当我们有了努力的目标，就需要通过各种各样的任务来进行实践。在自由任务中锻炼自我，而故事模式则可以开拓视野并认识到更多的同伴。游戏中故事模式除最后一章以外，每一章的故事开始前都需要先接受并完成 1 个自由任务，这样才能推动故事情节的发展。

不过，单机的冒险远远不是游戏的全部，多人和网络模式才是本作的核心所在，和同伴一起冒险的乐趣是一个人永远无法体验的。多人模式分为本地无线联机和在线联机两种，我们可以根据个人情况进行选择。而通过一些官方公布的下载码还能够获得特定的服装，官方公布的各种下载任务也是游戏的一大魅力所在。

如果觉得任务只要完成一次就行，那就大错特错了。既然是一款强调网络要素的游戏，“打怪刷装备”这种路人皆知的概念自然不容忽视。要想刷到 S 级的武器和防具，我们必须反复地挑战高难度的任务，概率也是很重要的因素。通过选择任务前查看的武器掉落信息，剩下的就是耐心与毅力。只要肯坚持，我们总会得到自己心仪的装备，当然，拉上朋友一起刷的效率是最高的。



■同伴间的交流



■战斗之余的聊天



■一起打倒面前的敌人吧！





一起去参观冒险的据点吧！

中央大厅

中央ロビ-

中央大厅是连接着Little Wind各个区域的中心广场，整个大厅呈圆形，正中间的传送装置通往飞船控制室，因此这里是游戏中我们往来最频繁的地方。中央大厅内还有NPC，从他们口中可以了解Little Wind，了解同伴的过去和将来。

Little Wind

リトルウィング

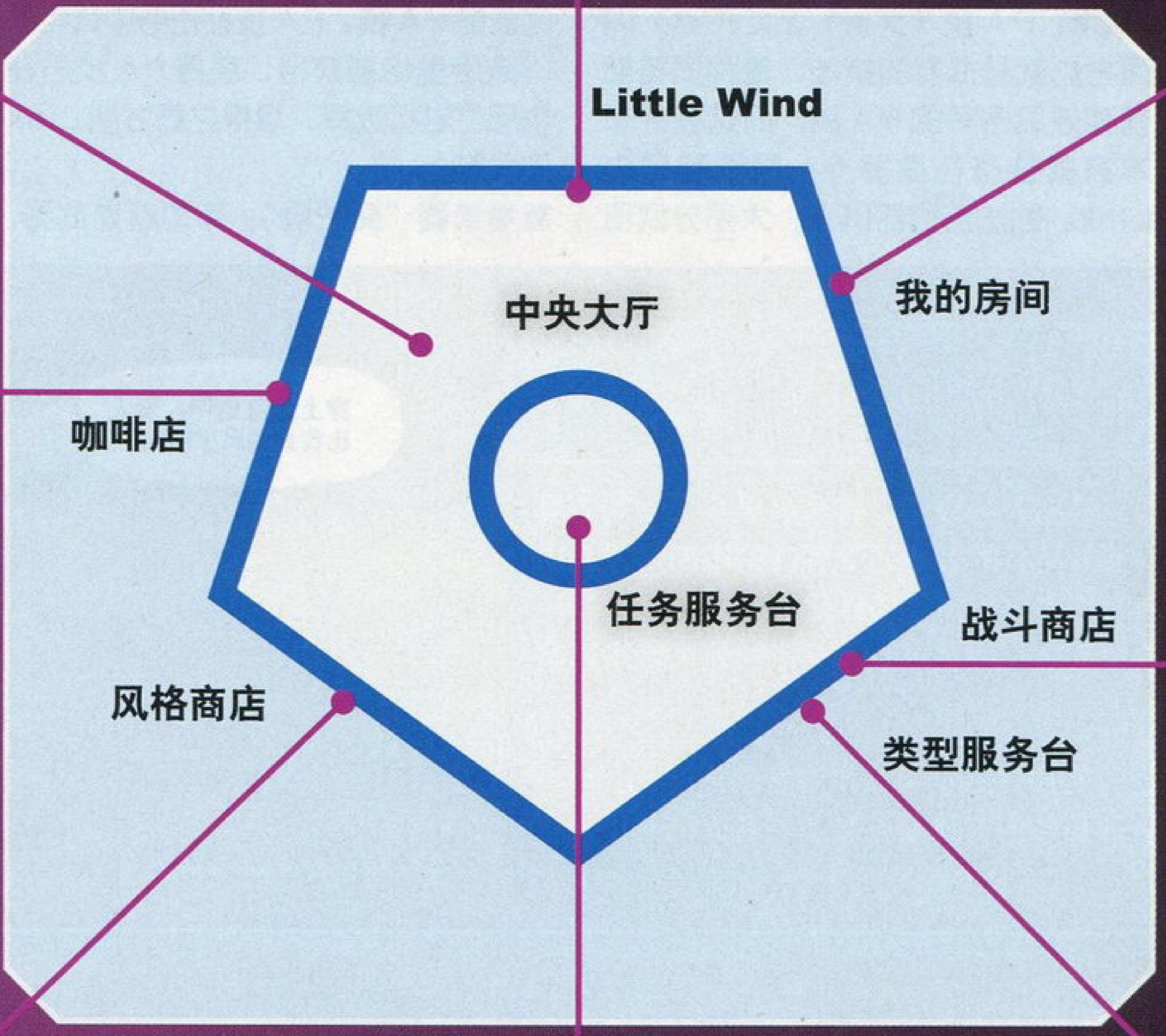


Little Wind是由威尔丝拉建立的民间军事组织，这里是收集情报以及派遣任务的场所，也是我们的“家”。冒险中，我们就是从这里一步步在同伴的帮助下走向整个宇宙广阔的天空。因为工作的需要，威尔丝拉、切尔西以及克劳切平时都会呆在这里处理日常事务，遇到困扰可以随时来这里找他们进行沟通。

我的房间

マイル-ム

My Room，显而易见就是“我的房间”。这里是我们的个人空间，所以可以尽情地进行装扮。风格商店中的家居店（マイル－ムショップ），可以买到各种装饰品用来点缀整个房间的每一处角落。将自己精心布置的房间以联机的方式邀请好友前来参观，这也是一件乐事。对于那些爱打扮的冒险者来说，房间内的更衣室也许是他们最常去的地方。



咖啡店

カフェ

虽说咖啡店是冒险时放松身心的场所，不过我们也不能错过在公共场合的交流机会。和朋友交换道具，或者接受一些委托人的任务，都可以在咖啡店完成。工作与休闲两不误，整个城市也没有比这里更合适的地方了！



战斗商店

バトルショップ

要想成为一名千锤百炼的战士，就必须学会在冒险之前做好充分的战斗准备，而战斗商店就是这样的场所。这里的防具店提供通常的防具以及与防具相对应的插件（ユニット）出售；武器店则是除了可以购买武器以及PA以外，还能进行武器的强化。

关于强化，每件武器只要支付一定数额的金钱便能实现多达10次的强化，武器的能力也会相应上升。当武器强化到“FULL”状态时，要想继续强化则必须拥有名为“エクステンドコ－ド”的道具，该道具可以在挑战任务（チャレンジミッション）中获得。而通过这个方法强化的武器Grade会自动上升为S，可装备的等级也会发生变化，因此我们必须先做好强化自身的准备。

风格商店

スタイルショップ

在个性至上的世界中，没有属于自己风格是不行的，于是风格商店就是我们最好的选择。在这里可以选择不同种类款式各异的服装、可以改变发型与声音的类型，还能为自己的房间挑选各种精美的装饰品。

随着主线任务的进行，在风格商店内我们可以接受祈祷师小夜的祝福，不过这当然需要支付一定金钱，且支付数额越高效果越好。祈祷效果只适用于一次任务，战斗任务（バトルミッション）以及挑战任务中是无效的。



任务服务台

ミッションカウンタ-

My Ship（マイシップ）是飞船的控制室，通过中央大厅的传送点可以直接来到这里。作为冒险的出发点，我们只有在这里的任务服务台才可以接受各种各样的任务并踏上宇宙的征程。下面对任务的种类进行说明：



▲确认任务中的敌人与目标！

故事任务 スト-リ-ミッション	游戏的主线任务，队伍的组成由剧情自动分配，同伴的等级与玩家的等级有关。故事任务总共分为10章，除了最后一章有3个Act以外，其余章节均只有两个Act。每个Act之间可以返回城市（可存盘）。
自由任务 フリ-ミッション	自由任务可以随时接受或退出，即使一个人也能独自完成。由于每个自由任务都有C／B／A／S这4个等级的区分，所以怪物的等级以及战斗的难度也有很大差异。当然，任务等级与战斗后获得的奖励包括可以刷到的武器是有直接关系的。
EX任务 エクストミッション	相比自由任务，EX任务一般都有着不同的特殊目的。而在多人或者网络模式下，有的EX任务也是必须两人以上才能接受。
战斗任务 バトルミッション	战斗任务是玩家之间以一定的规则进行相互对战的任务，只有在多人模式下才能进行，我们也将无法携带同伴机器人。限定的时间结束后，游戏会根据成绩给予我们战斗点数的奖励，这会在同伴卡片的战斗等级（バトルクラス）中反映出来。
挑战任务 チャレンジミッション	以特定的条件完成关卡战斗的高难度任务，不可以选择同伴与自己组队。除了任务本身的难度以外，还有一些规则也需要我们注意：角色的类型以及等级固定；所有道具均为任务自动提供，无法使用个人道具，任务中获得的物品也不能带回；没有时间限制；任务奖励与挑战时间有关；持有物品已满无法获得奖励的道具；挑战点数决定挑战等级，挑战等级适用于所有由玩家创建的最多8名角色。
交换任务 交换ミッション	交换任务的开启需要流程的触发。在任务中将委托人需要的道具交给对方，我们就能获得一些稀有的道具。

职业服务台

タイプカウンタ-

当我们因战斗的需要而想变更游戏初期给自己设定的战斗职业时，位于战斗商店的职业服务台便会受理我们的要求。在这里我们还可以设定各种用于装备的技能。要提醒大家的是，职业服务台的“タイプエクステンド”选项用于调整职业装备的Grade等级，虽然消耗的扩展点数（エクステンドポイント）有限，但由于装备的Grade等级是可以升级或降级的，所以我们只要将点数分配到自己最常使用的武器装备上即可。

前作继承：在开始游戏时，我们可以选择继承前作的角色记录，种族和性别都能得到保留，而容貌和姓名则可以重新进行调整。除此以外，继承内容还包括前作最后穿著的服装，成功继承后有特典道具的奖励。

冒险者需要优秀的武器与防具。EQUIPMENT 装备

武器篇





武器系统是游戏的核心所在，也是冒险者在宇宙中对付各种敌人时所必须掌握的能力。本作中的武器共有28种之多，分为双手持、左手持和右手持三种，类别则与前作一样被分成打击武器、射击武器和法击武器三种。要注意的是，大多双手武器在游戏中按下R键可以原地防御，而单手武器除防护盾以外则不能防御。

装备限制：与任务类似，本作中装备也有Grade的区别，从高到低依次为C/B/A/S，性能递增。获得装备后，只有职业可以适用的武器等级达到了对应的Grade才能进行装备。简而言之，就是如果想装备S级的武器，必须在职业能力上将自己武器适用能力进行提升。提升的过程可以在职业服务台（タイプカウンター）完成，提升Grade所需的点数在玩家所选择的职业升级时可以获得。

Link：PA技（フォトンアーツ）简而言之就是武器的技能，每种武器都有种效果各异的PA技，而这些并非本身就装备在武器上，需要我们去Link。除法击武器以外，大部分武器都只能Link一种PA技，我们在物品菜单中选择武器并进入“フォトンアーツ リンク”选项就可以随时切换该武器的PA技。PA技在任务中或者战斗商店里均能获得，获得PA技后在物品栏进行选择，习得之后才能Link到武器上。

新增武器“防护盾”：作为新增武器，防护盾比较容易上手，因为需要配合右手武器同时使用，攻击力受影响，所以中后期很多人为了追求伤害输出会转而使用双手武器。相比双手武器的防御，防护盾可以在受到敌人攻击时瞬间防御，发动成功后不仅不会受到伤害，还能将敌人的攻击反弹。

防具篇



防具和武器一样也有Grade的区别，最高为S级，只有高等级Grade的防具才能装备高等级的插件。除了Grade，部分防具的装备还受种族的限制，战斗中我们可以在快捷栏中选择多件防具并随时切换，但一个插件只能Link一件防具。防具的改变对我们的外观不会带来影响，反之，服装只会对玩家的外观带来影响而不会改变任何能力。

插件：插件（ユニット）需要装配在防具上使用，可以给防具本身带来额外的加成效果，不同Grade的防具可以装备的插件数量与品质也会有所差别。Link插件的方法是在物品栏查看防具并选择“ユニットをリンクする”。

全种类武器说明

打击武器

大剑 ソ-ド	攻击范围广威力大，适合在战斗中迎击多名敌人，缺点是攻击速度慢。	双手武器
钢拳 ナックル	攻击速度和频率极快，组合攻击能给敌人造成连续有效的伤害，缺点是只适合一对一战斗。	
长枪 スピア	拥有极为可观的攻击距离，在发动直线攻击时具有极大的优势，缺点为对玩家的位置要求比较高。	
双头剑 ダブルセイバ-	武器的两端均带有锋利的剑刃，攻击时的自由度很高，缺点是操作的难度不适合新手。	
巨斧 アックス	由于重量的缘故而成为打击武器中攻击速度最慢、命中力最低的武器，但攻击力却极为惊人。	
双剑 ツインセイバ-	挥舞速度快，攻击招式也相对华丽，缺点是战斗中需要保证稳定有效的攻击输出。	
双小刀 ツインダガ-	攻击频率在打击武器中名列前茅，连续不断的高速攻击弥补了武器本身在攻击力方面的不足。	
双钢爪 ツインクロ-	武器的外形极为醒目，攻击力也高得惊人，与此相应的，武器的操作较为苛刻，属于上级向武器。	
单手剑 セイバ-	操作稳定，使用简单且较容易上手，战斗中不存在大的硬直或弊端，缺点是攻击输出无法得到保证。	右手
小刀 ダガ-	形状小巧，攻击速度快，多用于近身战，缺点是攻击力过低。	
钢爪 クロ-	作为在近身战中攻击威力最大的武器，攻击的速度并不是很快，战斗时必须随机应变。	
光波鞭 ウィップ	攻击范围最广的打击武器，可以随心所欲地软/硬化或者伸缩长度，能够对敌人造成群体伤害。	
飞刃剑 スライサ-	类似可以回收的回旋镖，攻击范围远且具有追尾性，缺点是在乱战中安定性差。	
防护盾 シ-ルド	本作中新增武器，若单独装备很难对敌人形成有效攻击，需要配合右手武器。	左手

射击武器

步枪 ライフル	最常见的射击武器，虽然枪身比较长，但攻击距离却非常远。	双手
散弹枪 ショットガン	可以发射呈放射性的散弹，尽管攻击距离比步枪短，不过却能对敌人造成范围伤害。	
长弓 ロングボウ	形状和普通枪击区别较大，射程与步枪类似，不适合用于近身作战。	
榴弹枪 グレネ-ド	装备榴弹的大型射击武器，发射榴弹后会在落点地点附近引起巨大爆炸，给范围内敌人造成伤害，缺点则是弹速方面。	
光线炮 レ-ザ-カノン	发射光束攻击敌人的激光武器，对使用者锁定敌人的要求比较高，武器的威力非常可观。	
双手枪 ツインハンドガン	双手短枪武器，每次攻击都会同时发射两发子弹，密集的火力可以在战斗中有效地牵制敌人。	
手枪 ハンドガン	体形小巧、使用简单的射击武器，适合新手或者配合右手武器装备，缺点是攻击力不够。	左手
弩弓 クロスボウ	单手也能使用的弓箭系射击武器，射程上存在明显的劣势，优点是射速快，硬直时间短。	
投刃 カ-ド	外形像扇子，投掷出去后有追尾效果的锋利剑刃，在远距离具有速度和射程上的优势。	
机枪 マシンガン	攻击类型属于连射型，且体积小可单手装备，战斗中能以密集的子弹封锁敌人的行动。	
射导具 シャドゥ-グ	自动进行射击的机械射导具，最大的优点是操作最方便，但由于属性固定，所以无法对子弹进行PA Link。	

法击武器

双手杖 ロッド	法击武器中最常用的装备，最多可以同时Link四种技能，缺点是无法进行防御。	双手
单手杖 ウォンド	形状比双手杖小，但最多只能同时Link两种技能，配合防护盾使用效果最佳。	右手
魔导具 マドゥ-グ	能够在战斗中释放技能的法击机器，可同时Link两种技能。	左手

用努力的汗水换来成长！

PHANTASY STAR PORTABL 2

LEVEL UP 成长

角色等级

角色等级是我们在冒险中消灭敌人并获得EXP经验值来提升的，每提升一次平均能力上升且HP与PP值自动回满。能力的上升的数值是固定的，但各个种族之间会略有区别。每个角色最高等级为LV200。

战斗职业

游戏中有猎人（ハンター）、射手（レンジャー）、法师（フォース）、全能（ブレイバー）四种战斗类型，换种说法就是我们通常所说的职业。各种职业的优点和它们的名字一样，不用多说也能很容易理解。而另外要注意的是，每种职业的初始武器适应能力不同，等级成长时能够习得的能力也不一样。好在游戏中我们选择职业的机会不仅仅是开始时，流程中在战斗商店也可以随时切换。



战斗等级PA等级上限

猎人（ハンター）	スキル：30	バレット：15	テクニック：15
射手（レンジャー）	スキル：15	バレット：30	テクニック：15
法师（フォース）	スキル：15	バレット：15	テクニック：30
全能（ブレイバー）	スキル：20	バレット：20	テクニック：20

职业等级



职业等级和玩家等级不同，需要获得职业点数（タイプポイント）才能进行提升。职业点数只有在任务完成时的奖励中才能获得，点数的多少和完成任务的难度和评价有关。部分武器的装备对职业等级有特定的要求，而每种职业的最高等级为LV30。

职业能力

职业能力（アビリティ）指的是我们给每种职业设定的特殊能力。可设定的能力种类随职业等级的升高而变多，为职业装备能力需要消耗一定的格数，越强的能力所消耗格数也越多。想要拥有更多的格数以装备更多的有效技能，就只有不断提升自己的职业等级。



职业扩展点数

职业扩展点数（エクステンドポイント）是在我们的职业等级提升时获得的奖励点数，它用于提升每种职业的武器适应性Grade，这是我们装备高等级武器的关键。职业扩展点数只会增加不会减少，通过提升或者降低武器适应性的Grade，可以实现扩展点数的再分配，我们只要将有限的点数用在刀刃上即可。

能力组合

同一职业可装备的能力有限，而职业能力的类型又被分为攻击、辅助等，所以我们必须合理进行组合。这里推荐三种初期即可学会的实用技能：HPリストレイト（ブレイバ－LV3）——每10秒钟回复最大HP的十分之一；ダメージレジスト（ブレイバ－LV2）——大幅减轻所受伤害；フルチャージショト（レンジャ－LV2）——强力二段蓄力射击。

称号

完成特定的讨伐要求或成长到一定的等级，我们就能获得称号的奖励，称号对同一存档内的所有角色均适用。获得称号本身也能得到报酬，同一称号的报酬只能获得一次。

单枪匹马不行，合作才是关键！

PHANTASY STAR PORTABL 2

MULTI PLAY 合作

编成队伍

在单机模式下，除了故事任务会为我们安排固定的队友，其他任务都需要我们自己对队伍进行编成，否则就只能孤军奋战了。编成的方法很简单，在主菜单中选择“コンミュニティー”下的“パーティ”选项即可。可以编入队伍的角色除了同伴机器人（パートナーマシナリー）以外，故事流程中还有很多角色会给我们人物卡片，得到卡片后就可以在任务中将他们加为同伴。任务完成后队伍自动解散。

队友的特性

●队友不受我们控制，但会跟随玩家移动。按下SELECT可以为队友选择合适的作战指令；
●队友的等级与玩家的等级相关；
●队友陷入战斗不能，一定时间后会原地复活，玩家也可以使用道具将他们复活；
●队友陷入战斗不能不影响任务评价；（部分特殊任务除外）
●队友不会捡取场景中的道具或者金钱；
●当HP过低时，队友会自动使用HP回复魔法。

作战指令说明	
フリーオーダー	自由行动，初始状态下的默认指令
アタックシフト	优先进行近身作战
シューターサイト	优先进行远程射击
ヒールオーダー	优先使用回复或者辅助技能
フォローオーダー	优先辅佐玩家的行动
ブラストチャージ	优先蓄力必杀技
ブラストリリース	必杀槽满后优先使用各种必杀技

UMD版/下载版：本作分UMD版和下载版两种销售形式。UMD版可以安装至记忆棒内，需要170MB以上的空余容量，能加快游戏的读取速度；而下载版则是通过PSN购入，需要1461MB＋20MB的空余容量。

协力的注意点

虽说游戏号称比前作大幅调整了同伴的AI，但游戏中还是可以看到同伴时不时会做出一些令人匪夷所思的举动。冒险时需要在地图信息上时刻观察同伴的位置，特别是在一切障碍物以及被敌人包围的情况下。而从某种意义上来说，同伴也是无敌的，所以在遇到强敌时倒是可以利用同伴作为诱饵或者掩护，以帮助我们寻找更多的攻击机会。

多人模式

游戏的多人模式（MULTI MODE）是拓展冒险乐趣的重要途径，也是我们想要提升自我并挑战更强敌人的最佳方式，该模式支持1到4名玩家通过无线联机的方式共同完成各种任务。

多人模式的进行方法与单机类似，但必须确定作为主机的玩家和参与的玩家。所有联机的玩家在城市中准备就绪后通过传送装置前往任务服务台，选择合适任务后便可一起踏上冒险的征程。

网络模式

要进入游戏的网络模式（INTERNET MODE）必须先登录PSN并输入正版游戏提供的序列号注册才行。正式开始网络模式时，我们可以选择不同的服务器、搜索并认识其他玩家。除了共同完成各种任务，游戏中我们能与远在异地的好友进行简单的交流、互换卡片等等。





战斗中知己知彼才能百战百胜

PHANTASY STAR PORTABL 2
BATTLE 战斗

连击

战斗中我们只要连续按下□键对敌人进行有效攻击，画面中就会出现chain的提示。此时再使用△的特殊攻击并完成连段，我们就能给对方造成巨大的伤害。直接使用特殊攻击与在连击中使用特殊攻击，伤害值有时会相差数倍，因此在战斗中保证连击是最关键的。另外，在战斗中同时命中一定范围内的多名敌人，连击数并不会叠加。



防御与回避

为了在战斗中将敌人的反击伤害减小到最低，就必须熟练掌握防御与回避的作用。攻击的过程中观察敌人动作，即使的防御或者回避可以抵消硬直。防御并非万能，战斗中多使用〇键的紧急回避则可以在战斗中摆脱很多不利局面。紧急回避具有无敌效果，面对一些无法逾越的路障时，也只有紧急回避才能保证无伤通过。



PP的使用

PP类似于行动值的概念，它被表示在画面左下方HP槽的正下方。使用PA技、以射击武器攻击或蓄力、防御、紧急回避都会消耗不等的PP值，其中消耗最大的当属PA技。PP值消耗后经过一定时间或者受到打击武器的攻击均能恢复，同样我们也可以使用道具进行主动回复。

快捷栏

战斗画面中右下方的区域便是快捷栏（パレット），长按×键可以将其展开。展开后的快捷被分为三个区域，最左侧是道具快捷栏，中间为武器快捷栏，最右侧是防具快捷栏。将十字键移动到道具上可以直接使用，而武器和防具则能够直接切换。所有需要在快捷栏中用到的道具、武器或者防具，都需要在物品菜单中选择“パレットにリンクする”提前进行设置。



必杀技

必杀技在游戏中属于特殊的PA技，同样需要先将对应的插件Link到装备上才能在战斗中使用。当HP/PP槽左侧的圆形必杀技槽蓄满后会发光，画面右侧会出现按键提示，此时同时按下□＋△键就能发动必杀技。必杀技发动的过程中玩家是无敌的，虽然每种必杀技的效果各不相同，但往往都能在战斗时起到一发逆转的华丽效果。



PHANTASY STAR PORTABL 2

看看我的冒险心得笔记吧！ STORY CHAPTER 故事

第 1 章 翼を抱いた少女

① Act1 适应游戏的基本操作，ブロック 3 出现路障后用〇键进行紧急回避；
② Act1 完成后回到城市，在各处触发剧情。第 1 章结束后任务服务台（ミッションカウンター）开放，选择任一自由任务并完成，这样才能进入第 2 章。

第 2 章 黑衣の破坏者

① Act1 进行中，トニオ和リィナ会在ブロック 1 加入队伍；
②同样在ブロック 1 会有调查（サーチ）的教学：靠近想调查的物体，同时按下 L+ 十字键，使用摇杆将黄色发光处调整至画面中心，直至红色的十字光标出现，该操作在冒险中会经常用到。
③ Act1 的评价和玩家中陷阱的次数有关。

第 3 章 造られた"希望"

①第 2 章结束后需要完成任一自由任务才能进入第 3 章；
② Act1 中ブロック 3 与ブロック 4 的机关均有时间限制，启动后需要快速移动到门内。Act2 有水淹没的场景则是启动机关将水面冻住；
③ Act2 的 BOSS 战，先集中攻击它的一只脚，这样 BOSS 就会倒在地上，这时候再跑到它正中心的核心位置进行攻击。BOSS 恢复站立后继续重复上述步骤。

第 4 章 ハッピ-バ-スデイ

① Act1 中ブロック 3 的分岔路从左边走会节省很多时间；
② Act2 开始时ルミア会自动加入队伍；
③ Act2 需要保护场景内的机器（地图中有标识）不受到伤害，机器的受损度显示在地图下方。ブロック 3 场景内有激光炮台，用它来抵御敌人的进攻比较有效率，但不能连续使用。



第 5 章 时を越えた邂逅

① Act1 进行时，场景中遇到有雪球滚落需要往回退来躲避。遇到冰冻的路障需要先进行调查（L+ 方向键），再对其攻击进行破坏；
② Act2 需要用爆弹炸开被封死的墙壁，救出被困队员。移动爆弹建议使用普通攻击，用特殊攻击让爆弹撞击墙壁即可爆炸；
③ Act2 的 BOSS 冰属性的攻击不能对其造成伤害，当它展开防护盾时也同样如此，建议绕到 BOSS 身后攻击。

第 6 章 梦の终わり

① Act1 的场景里被黄色的激光扫中，会自动退回该场景入口；
② Act1 中ブロック 2 获得奖励的完成时限为 70 秒，ブロック 4 为 75 秒；
③ Act2 的 BOSS 实力相比前几个要强，体力也很高，要避免受到它的正面攻击。BOSS 飞到空中时也要将它保持在自己的视野之内以防止被偷袭。



第 7 章 たいせつなもの

① Act2 开始后需要在左、右、下这三个房间内先后消灭数批敌人并得到 ID 卡，之后还要选择自己的同伴留在房间的机关上。记得之前要先调查（L+ 方向键）中央大厅的门，否则不能选择将同伴留下；
② Act2 最后的 BOSS 战敌人数量比较多，略有难度，必须多用防御和回避，将对手逐个消灭便胜利在望。

第 8 章 绝望への序曲

① Act1 的任务要求调查（L+ 方向键）的瓦砾后按〇键触发剧情。任务中艾米莉亚如果战斗不能则任务失败，遇到危险时可以在同伴指令中选择"ここで待て"让艾米莉亚原地待机，排除危险继续让她前进则是"もう大丈夫"；
② Act2 中ブロック 2 的房间按照绿、红、蓝、黄的顺序踩下按钮就可以通过；ブロック 3 的房间则是按绿、蓝、黄（被障碍物压住）、红的顺序踩下按钮；
③ Act2 最后的 BOSS 战只有当其脸部没有防护盾的时候攻击才有效，其余时候只能用远程武器攻击它的双手。

第 9 章 终わる银河

① Act1 的任务要求和之前保护机器的任务类似，要注意的是机器在场景中会比较分散，战斗时要随时观察小地图和机器的破损度情况；
② Act2 的 BOSS 西兹尔的攻击力很高，所以只能智取不能硬拼。当他出招后会有较长的硬直时间，抓住这个机会就能对其展开反击，其余情况下最好以回避和防御为主。

第 10 章 Save This World

① Act1 的大型杂兵非常难缠，战斗中不能小看它们的实力，多进行防御可以减少很多不必要的伤害；
② Act2 的 BOSS 和之前的类似，但数量变为 3 个，要逐一消灭，不能站在原地，多进行回避是关键；
③ Act3 最终 BOSS 的第一形态不难，尽量在背后攻击。跟踪的光弹以及巨刃要提前闪避，保持走动便不会被命中，其余全屏攻击只要多站在外围、多防御并没有威胁。最终 BOSS 第二形态正面攻击威力巨大且有混乱效果，战斗中它从上往下发射巨刃时要不停地跑，BOSS 的 HP 不足时会释放全屏光弹，但是贴着站在场景两侧的边缘（和 BOSS 呈 45 度）则是其攻击的死角。

联机感受 让我们一起超进化！

单人模式下的《梦幻之星 携带版 2》只不过是一个小小的开端，游戏真正的乐趣还得在联机中才能获得，这一点相信玩过《怪物猎人》的玩家一定很有体会。强大的是，本作在任务的丰富程度、服装的种类以及恶搞效果、甚至包括交流的方式与途径，都要远远胜过《怪物猎人》。当你第一次在小小的掌机上感受只有家用机或者 PC 才能体验的多人网络角色扮演游戏，那种激动的感觉恐怕是难以用语言形容的！

通关后：故事任务通关后可以选择存档，我们可以继续作为Little Wind的一员在宇宙中展开冒险。通关后任务模式追加新的自由、交换任务，同时故事模式增加Hard难度，所有章节的任务都可以自由挑战。

文 linsiyuan 美编 木仙



求生之路 2		Valve/Turtle Rock	主视角射击
X360	Left 4 Dead 2		美版
	2009 年 11 月 17 日	1 ~ 4 人	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

《求生之路》以其无比火爆的游戏过程以及强调四人合作的游戏模式受到了不少玩家的青睐，续作的推出也是理所当然之事。系列第二作一改前作"阴暗恐怖"的游戏气氛，加入了很多"阳光明媚"的关卡，游戏主题也逐渐向着"杀戮"二字靠拢。本作除了加强游戏声光效果外，还在前作的基础上加入了数种全新的武器与敌人，另外游戏制作组为了满足高手玩家们的挑战欲望，还专门新增了一个极为艰难的"写实"游戏模式。喜欢此系列的玩家还在犹豫什么？立即拿起手柄杀入丧尸世界，开始新一轮的四人逃亡之旅吧！



按键	作用
LS	角色移动
RS	视角转动
X	拾取物品 / 互动
B	上弹
A	跳跃
Y	更换武器
LB	下蹲
LT	肉搏
RB	快速转身
RT	攻击 / 射击
十字键	切换辅助道具

剧情

与前作相比，新作的在剧情上有了一定的加强，关卡之间的故事衔接也更加紧密。游戏剧情发生在与前作几乎平行的时间段里，主角一行四人在受到感染的小城市"萨凡纳"相遇，并发现了政府的撤离通知，于是四人拼命赶往旅馆顶层搭乘救援直升机，可惜最终还是晚了一步。看着空中缓缓离去的直升机群，主角们只能徒步赶往军队设立在路易斯安那州新奥尔良的隔离区，而我们的故事也就从此展开了。

生存装备

"工欲善其事，必先利其器。"逃生者们想要赤手空拳逃出丧尸成群的城市几乎是不可能的，所以在逃生前一定要对武器装备和医疗道具有足够的了解，接下来笔者将对本作中的数种武器道具的基础信息作一番介绍，玩家可以参照数据选择合适的武器装备从而衍生出一些比较不错的战术打法。

近身肉搏类武器

游戏中共提供了 10 种近身肉搏武器，包括板斧、煎锅、棒球棍、板球拍、电吉他、武士刀、铁钩、砍刀、警棍以及电锯。近身武器属于副武器类，除了电锯外均可以无限使用。2 代可以说是大大提高了近身武器的地位，此类武器不但威力巨大，而且挥击时可以对面前的敌人造成范围伤害，同时对于普通丧尸还具有击退与断肢的效果。几种近身武器威力相近且挥击时均有大约 1 秒左右的间隔时间。由于近身武器威力几乎可以对普通丧尸一击必杀，所以除电锯外都要讲求"一击脱离"的用法，上前挥舞后立即后退躲避其他丧尸的攻击，然后再向前挥击，只要掌握好节奏会发现近身武器非常好用。电锯是一个特殊的近身武器，使用时没有硬直时间，攻击力也非常高，冲入僵尸堆中杀敌犹如"割草"一般，可惜电锯有耐久度设定，这也大大降低了电锯的实用性。另外注意电锯耐久度消耗完毕后会自动切换成手枪。

枪械类武器

枪械类武器是游戏的主力武器，其中手枪与麦林手枪是作为副武器存在的。在高难度多人合力作战的时候，枪械的选择十分重要，不同枪械搭配出的战术变化也不尽相同，具体手感优劣玩家还是自己去游戏中体会一番吧！

手枪类

手枪类包括了普通手枪和麦林手枪两种，其中普通手枪共有两把：SIG P220 与 Glock17，两把枪虽然外观不同，但是性能是完全一样的。普通手枪作为保命的基本武器，威力虽小但射速与弹夹容量还算不错，加上可以双手持枪以及拥有无限弹药的设定，手枪在面对成群丧尸围攻时可以毫无顾虑地尽情射击。麦林手枪就是沙漠之鹰，威力巨大是众所周知的，但是过少的弹夹容量意味着需要不停的上弹，而且不能双手持枪。估算一下沙鹰每秒的输出伤害大约为 267，虽比普通手枪高出一些（普通手枪为 206），但需要有较高的命中率，所以沙鹰需要射击精确度较高的玩家使用，否则每打空一枪就会浪费不少伤害输出。



Desert Eagle	
威力	80
射速	3.3 发 / 秒
弹夹容量	8 发
上弹时间	1.75 秒

SIG P220&Glock17	
威力	36
射速	5.71 发 / 秒
弹夹容量	15 发（双持 30 发）
上弹时间	1.75 秒（双持 2.45 秒）

©2009 Valve,the Valve logo,Left 4 Dead,the Left 4 Dead logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.

微型冲锋枪类 微型冲锋枪包括 MAC-10 消声冲锋枪与乌兹，两者性能相差不大，MAC-10 比起乌兹威力稍大，但精确度与后座力乌兹要更好一些。微冲的最大特点就是拥有极快的射速，能在瞬间爆发出很强的伤害输出，开枪时一定要主动去压低枪口，保证命中率。另外在游戏途中要时刻注意自己的弹药，否则几轮疯狂射击后会只剩下空空的弹夹。



Uzi	
威力	20
射速	16 发／秒
弹夹容量	50 发（最大携弹 700 发）
上弹时间	2.35 秒

MAC-10	
威力	25
射速	16 发／秒
弹夹容量	50 发（最大携弹 700 发）
上弹时间	2.35 秒

突击步枪类 2 代中为玩家准备了全新的三连发点射突击步枪 FN SCAR，此枪虽然只能进行点射，但是点射威力非常不错。点射最大的好处是只要开枪瞬间命中，就等同于命中了 3 枪，所以如果由瞄准水平高的玩家使用的话，可以很好的保证伤害输出。此外 AK 与 M16 实力也不俗：AK 强调单发威力，M16 的优点则是射速更快，更适合扫射。突击步枪也是游戏主力武器之一，其定位介于微冲和狙击步枪之间，远可点射近可扫射，所以玩家还是要根据实际游戏情况来有针对性地使用。

M16	
威力	33
射速	11.4 发／秒
弹夹容量	50 发（最大携弹 410 发）
上弹时间	2.35 秒

AK-47	
威力	58
射速	7.7 发／秒
弹夹容量	40 发（最大携弹 400 发）
上弹时间	2.5 秒

FN SCAR	
威力	44
射速	9 发／秒
弹夹容量	60 发（最大携弹 420 发）
上弹时间	3.35 秒

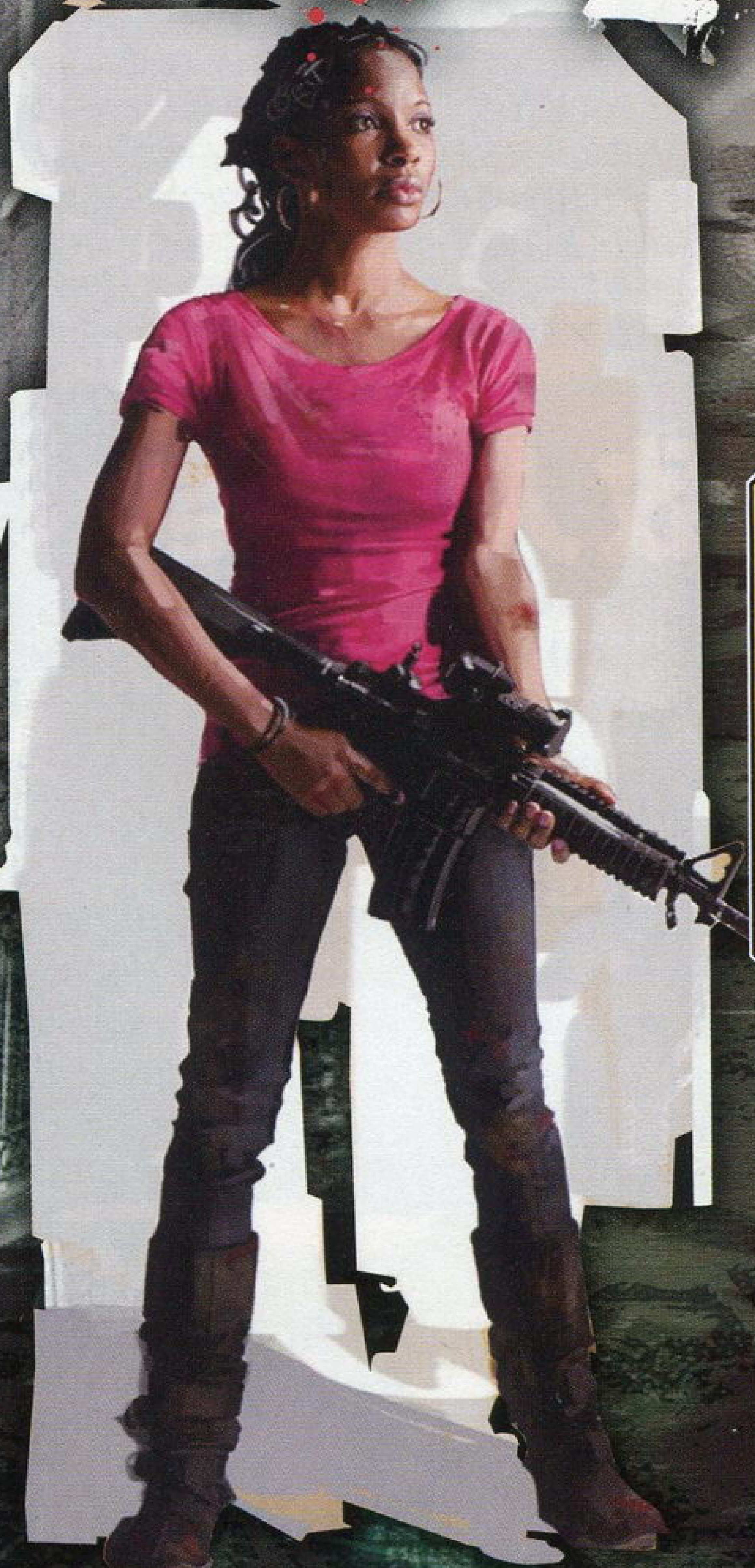
狙击步枪类 狙击步枪在游戏中的作用更多是辅助，毕竟面对移动速度极快且成群出现的丧尸，想要准确瞄准并开枪需要非常高的技术，而且由于瞄准时视线范围较窄，还容易被丧尸从侧面袭击。但是狙击步枪也有其优点之处，巨大的单发威力以及超远的射程和精准度使其在团队作战时实用价值较明显，在有队友保护的情况下，可以远距离削弱丧尸的数量或者给特殊感染者造成较大伤害。本作中共有两把狙击步枪，Mini-14 以及 HK41，由于后者与前者拥有相同的威力和射速，但装弹量更大，所以 HK41 是绝对的首选狙击步枪。

Mini-14	
威力	90
射速	4 发／秒
弹夹容量	15 发（最大携弹 165 发）
上弹时间	3.25 秒

HK41	
威力	90
射速	4 发／秒
弹夹容量	30 发（最大携弹 210 发）
上弹时间	3.5 秒

榴弹发射器 榴弹枪在游戏中地图的某些位置可以捡到，它是单发发射，每次发射后都要上弹，且上弹时间较长。榴弹枪在对付大片丧尸的时候效果非常好，将丧尸成群引出后一发解决是很实用的战术，但是由于过长的上弹时间，单发一定要保证命中，另外由于发射轨迹是抛物线，所以还要掌握好发射距离。此外还需要注意的是榴弹枪的弹药只有 30 发，用完后是不能在弹药补给处补给的，只能另捡一把新的，所以弹药稀少也是它的缺点之一。

投掷类武器 投掷类武器每次只能携带一枚，但是作用非常明显，其救险效果堪比飞行射击类游戏中的"保险"。本作中新增的"Boomer 胆汁"炸弹设计的非常有意思，玩过前作的玩家应该知道当 Boomer 吐出粘液粘在玩家身上后，会引来大批丧尸围攻，而这个炸弹也具有类似的效果，玩家扔出炸弹后会将版面中不少丧尸吸引到炸弹爆炸位置，而这个炸弹最大的作用是扔到特殊感染者身上，这样丧尸们就会围攻该特殊感染者，玩家则可以乘机攻击或者逃跑。如果在遇到 Tank 的时候，手上一枚这个炸弹，那么玩家就可以一边观看丧尸围攻 Tank 一边偷着乐了（笑）。另外两种投掷炸弹分别是管制炸弹（Pipe Boom）以及马洛托夫燃烧瓶（Molotov）。管制炸弹在扔出后会先进行倒计时，此阶段会吸引到大批丧尸，然后倒计时结束并爆炸。可以说管制炸弹是单纯清版最好的道具，多人合作时使用得当可以拯救整个团队于危难之中。燃烧瓶扔出后会在地面形成一定范围的火墙，火墙虽然可以烧伤敌人，但是如果敌人过于分散效果就不够明显，使用时机是在大片丧尸杀出时，找一个狭小且丧尸必经之路投掷，这样能最大限度的发挥出火焰的效果，另外注意不要烧伤自己。



霰弹枪类 游戏中的霰弹枪共有四支，分为手动与自动两类。手动霰弹枪有木质握柄以及金属握柄两种，俗称"单喷"，意味打一枪需要前后滑动护木退弹上弹，单发间隔时间长；自动霰弹枪则是包括了 M4 Super90 与 SPAS-12 两种，俗称"连喷"，在射击时可以一口气将弹夹打光。两类霰弹枪区别在于单发威力以及弹夹容量，总体来说自动类更好用一些。霰弹枪作为游戏的主力武器，威力不俗且有弹范围广，近距离对付大批敌人时十分合适，而其最大缺点就是过长的上弹时间，多人联机时一定要有队友掩护上弹，否则很容易陷入被动，好在上弹期间也可以开枪，所以必要时无需等待子弹上满。

木柄霰弹枪	
威力	25／弹片（每发 10 弹片）
射速	2 发／秒
弹夹容	8 发（最大携弹 64 发）
上弹时间	3.78 秒

金属柄霰弹枪	
威力	31／弹片（每发 8 弹片）
射速	2 发／秒
弹夹容量	8 发（最大携弹 64 发）
上弹时间	3.78 秒

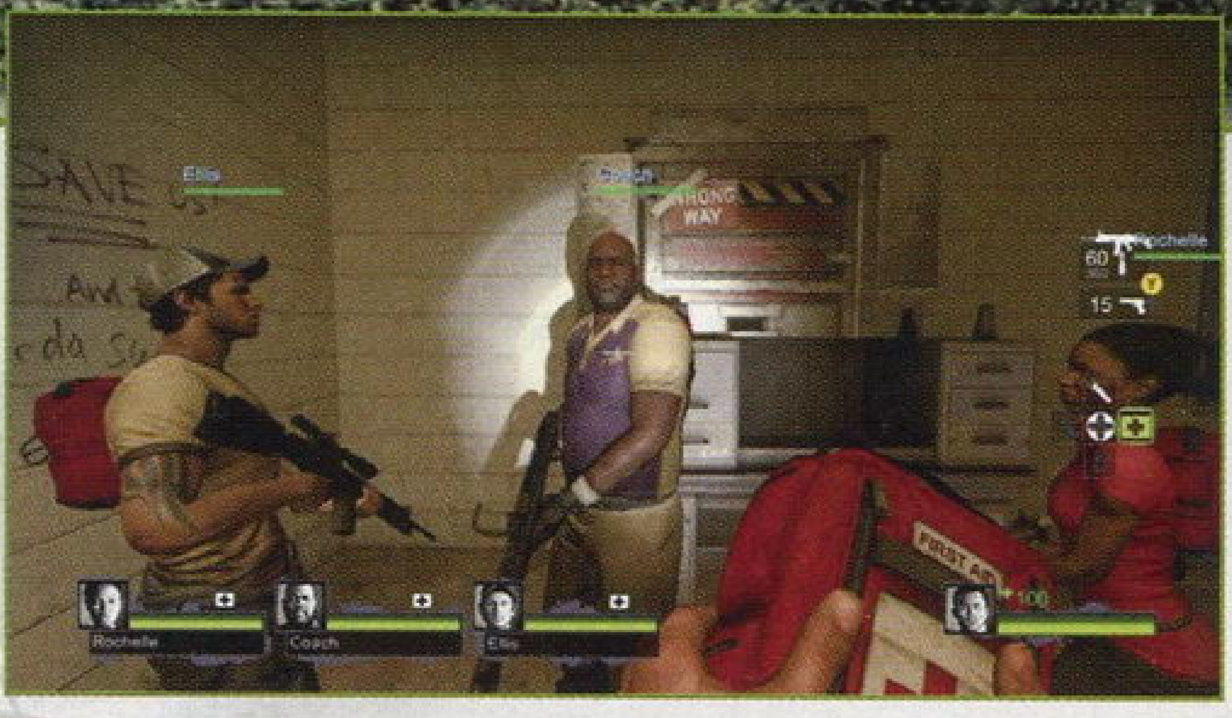
M4 Super 90	
威力	23／弹片（每发 11 弹片）
射速	6.66 发／秒
弹夹容量	10 发（最大携弹 100 发）
上弹时间	3.96 秒

SPAS-12	
威力	28／弹片（每发 9 弹片）
射速	6.66 发／秒
弹夹容量	10 发（最大携弹 100 发）
上弹时间	3.96 秒



TIPS 高难度中玩家要经常利用投掷炸弹吸引走关卡最后部分的敌人，借机以最快速度进入安全屋来避免一些不必要的战斗。

医疗与补给道具 此类道具包括医疗包、止痛药、肾上腺素、电击器、特殊弹药以及额外弹药包。其中医疗包可以为玩家治疗伤害，电击器则是使死去的队友复活。止痛药需要用在救急时刻，使用后可以暂时提高生命上限，但是生命槽会随着时间减少，在这期间一定要找到医疗包治疗才可以真正恢复伤害。肾上腺素使用后，虽然会大大提高玩家的奔跑速度，但是会随着时间的流逝减少玩家的一段生命值，所以使用前要三思。特殊弹药包括两种：燃烧弹与起爆弹，使用后会在地下形成一个弹药堆，玩家和队友可以上前为当前武器的弹夹更换特殊弹药。值得一提的是火焰弹可以让武器射击后点燃丧尸，在使用霰弹枪的时候每个弹片都会具有燃烧的效果，而狙击步枪则会点燃射击路径中每个命中的敌人。额外弹药包的作用则是为玩家补充主武器的弹药。



敌人种类

俗话说的好，“知己知彼百战不殆”。在介绍完逃生装备后，我们再来看看逃生过程中要面对的敌人种类。

普通感染者

普通感染者就是玩家遇到的普通丧尸，而在这普通丧尸中，有几个“长相”比较特殊的敌人，这几个敌人攻击力与血量均与普通感染者相同，只是具有一些特殊的能力。



生化服感染者

此丧尸穿着一身化学防护衣，特点是火焰攻击对他们无效。

泥人：泥人潜伏在沼泽之中，攻击玩家时会让玩家屏幕上充满泥巴，降低可见度。

小丑丧尸：化妆成小丑模样的丧尸，其特点是会吸引其它丧尸前来攻击玩家。

建筑工人感染者：此类感染者带有耳塞，使得管制炸弹的吸引效果对他们无效。

防暴警察感染者：此类丧尸穿有警服，对玩家正面攻击具有很强的防御力。

特殊感染者

特殊感染者形态各异且都有十分独特的能力，其中最难缠的莫过于Tank这个BOSS级别的怪物。

Boomer HP：50

Boomer：Boomer的特征是体型肥胖，其最具威胁的攻击方式是将粘液吐在玩家身上，此举不但会使遭到攻击的玩家视线模糊，还会会吸引来大批丧尸的围攻，所以在游戏进行途中一定要提早发现其存在，然后远距离狙杀。

Spitter HP：100

Spitter：新增特殊感染者之一，主要攻击方式是用嘴喷出致命的绿色毒液，而且喷出的范围距离很远，如果玩家碰到毒液就会不断减少HP。另外将其杀死后，其身体还会爆裂出很大一片范围的绿色毒液，玩家在对付它的时候还是拉开距离比较好。

Smoker HP：250

Somker：它的主要攻击方式是通过舌头缠住玩家，然后将玩家拉至其身边进行攻击，如果中途玩家的身体被物体卡住，还会受到持续伤害。玩家在被其舌头卷住后，有很短的一瞬间可以打断舌头自救，否则只能由队友来帮助解救。杀死Somker后会出现一阵烟雾干扰玩家视线，及时离开烟雾区域即可。

Hunter HP：250

Hunter：Hunter的移动速度非常快，会在不经意间扑倒玩家，然后用利爪连续攻击。被Hunter攻击的玩家会一直受到攻击直到死亡，除非有队友来解救，所以在多人模式时一定要快速救助被Hunter抓住的队友。总体来说Hunter是一种非常讨厌的敌人，不过由于其HP并不高，所以只要队友间配合到位，即使有人被扑倒，也能很快解决Hunter。

Jockey HP：325

Jockey：新增特殊感染者之一，其特征是驼背。Jockey正如其名，攻击时会骑到玩家身上并操控玩家的行动，此时最大的威胁是玩家不能进行攻击，要有队友尽快帮忙解救。

Charger HP：600

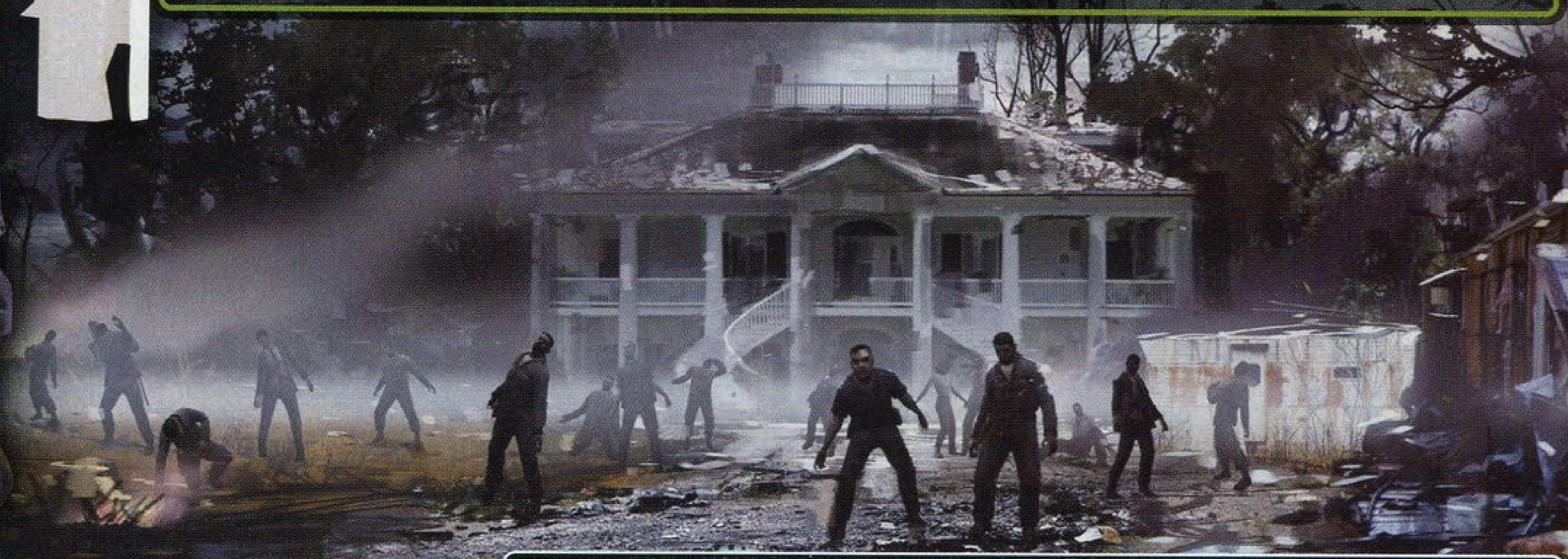
Charger：新增特殊感染者之一，长相如同Tank的半身，拥有粗壮的手臂，攻击时会首先冲撞玩家，然后抓住玩家朝地面猛摔。此敌人虽然HP不算很高，但是极具威胁，与其战斗时一定不要走在其正面的直线上，否则很容易就被抓到。

Witch HP：1000

Witch：在游戏中玩家碰到Witch之前，一般先会听到它的哭声。Witch在白天会漫游，而晚上则蹲在地上哭泣，它不会主动攻击玩家，但是一旦它受到诸如碰触、攻击或者灯光照射等刺激它的行为后，就会疯狂攻击将刺激它的人，且其他队友是无法阻止的。被攻击的人会直接倒地，而在高难度中Witch的攻击甚至会直接杀死玩家。由于Witch不会主动攻击的特性，玩家在大多数情况下可以选择偷偷绕过它的办法来避免不必要的战斗。

Tank HP：6000

Tank：Tank可以说是游戏中惟一的BOSS级别的敌人，其体型庞大，且攻击力与防御力俱佳。Tank除了会用手臂攻击外，还会将场景中的物体作为飞行道具来给玩家制造麻烦。由于Tank总是突然出现，所以与Tank的战斗基本都是阵地战，在阵地战中站位是非常重要的，队友间一定要站得分散，避免被Tank群伤。战斗时由一位队友作为诱饵，引诱Tank不断移动，其他玩家则伺机进攻是对付Tank最基本的战法。另外本作中新加入的投掷炸弹“Boomer胆汁”对付Tank非常有效，建议为了与Tank的战斗常备一个。



TIPS 游戏场景中存在许多类似汽油桶、氧气瓶等受到攻击就会爆炸的物体，将这些物体搬运到丧尸群出现的必经之路上再使其爆炸能有效地节省弹药。

关卡要点简介

游戏中可以自由选关，每关均分为若干个小关，安全屋相当于小关之间的检查点，成功进入安全屋大致就是攻关目标。



死亡中心

1. 旅馆：在第一次发生火焰爆破后需要从侧面房间的窗台外穿过，此外到达下层之后，旅馆房间左右侧的门不要乱开，因为边缘有火焰的门打开后会烧伤玩家。乘坐电梯到达底层会出现大量着火的僵尸，门口的 MAC-10 可以多多利用。

2. 街道：开始后可以捡到武士刀和电锯等近战利器，街道尽头有一个 Witch 要小心对付。在遇到武器店老板后需要先去指定地点捡可乐回去给他，它才肯用火箭炮帮玩家打开前进道路。

3. 购物中心：本段是本章的难点，敌人数量众多不说，且地形也非常开阔，而且是夜晚不能快速辨敌，所以玩家要步步为营。商场警报响起后，要迅速杀到 3 楼关闭，中途僵尸非常多，合理使用投掷炸弹吸引敌人是不错的选择。

4. 中庭：本段惟一任务就是给汽车加油，需要 8 桶汽油才可以（多人模式需要 13 桶），此处可以先把二层的油桶全部扔到一层，然后再回到一层逐个捡起加油，节省不少时间。

黑色嘉年华

1. 高速公路：在下高速公路前的广告牌上有把狙击步枪，多多使用的话可以狙掉不少汽车旅馆中庭的僵尸。汽车旅馆前的车辆如果被打到，会触发警报吸引大量丧尸，所以要尽量避免开枪打到汽车。通过旅馆后的道路上有 Witch 潜伏在树丛里，玩家可以选择绕路回避。

2. 露天集市：后半段需要开启旋转木马打开铁门，此时音乐会吸引来很多敌人，玩家要迅速从木马侧门绕出，来到后方关闭木马。

3. 云霄飞车：开始部分场景狭小，尽量让敌人集中在一起对付比较容易。到达外边后需要打开过山车开关，此时也会有警报响起，玩家要从过山车轨道上一路前进杀到终点关闭警报。

4. 谷仓：来到碰碰车后边房间后会遇到 Tank，由于场景狭小，所以建议撤到碰碰车场再打。出了谷仓后要利用谷仓外堆积的物品爬上谷仓顶前进，前边开启铁门机关后，会杀出不少敌人，此时爬到铁架上防守，等待铁门打开后立即穿过铁门，注意铁门后的 Witch 可以选择直接无视。

5. 音乐会：首先到舞台对面的看台开启灯光，然后回到舞台打开音乐吸引直升机的注意，接下来要做的就是“流行音乐加僵尸大作战”，玩家需要防守舞台直到直升机前来救援，敌人数量众多，好在背后不会受敌，所以只要小心不被 Smoker 拉到地面就可以稳固防守舞台，舞台上有各种弹药补给，对面看台的最高处则有医疗包，合理使用并能坚持到最后登上直升机即可。



沼泽瘧疾

1. 木工厂：到达河边后先按下开关让渡船开过来，由于渡船的速度非常慢，此时可以爬到开关背后的小屋上进行防守。过河后会到达沼地区域，玩家在沼地中移动会变得缓慢，这点要注意。

2. 沼泽：本关交战场景完全在沼泽之中，玩家要注意有泥人会趴在地上攻击玩家，玩家被攻击后屏幕会有泥巴干扰视线。到达坠毁的飞机残骸后，补给一下弹药然后打开舱门来到飞机翅膀上，此时会从前方和后方杀出大批敌人，此时建议先解决后边的 Tank，然后朝侧面扔出投掷炸弹吸引敌人注意，再乘机逃跑即可。

3. 贫民窟：地形比较复杂，杀敌时尽量站在高处的房屋上背靠墙壁。后边场景中需要玩家放下木板作桥到达对面房屋，这里玩家可以等待木板放下到一定程度后，利用倾斜的角度爬到房屋顶端，这样敌人只会从一个方向爬上屋顶进攻，防守起来就容易得多。

4. 农场：难点依旧是最后的防守，玩家可以选择大门对面的建筑作为防守点，建筑二层有重机枪可以利用，等到大门被炸开后，冲出去上船即可。



大雨

1. 密尔城：在餐厅中会有不少医疗包和投掷炸弹，一定要留下一些，原因后详。穿过餐厅并通过木板翻越墙壁后会遇到 Tank。街道部分没有太多难点敌人，街道两旁的房间内均有弹药补给，注意街道中个别车辆受到攻击会引发警报。

2. 糖厂：本段关卡 Witch 数量较多，从破碎的窗口穿越建筑后会遇到第一个 Witch，前行一段时间还会遇到第二个，再往前走一点转角后会遇到第三个，注意第三个是与 Tank 同时出现的，所以要吸引 Tank 离开 Witch 附近再与其交战，以免陷入与 Tank 和 Witch 同时战斗的窘境。从斜坡上去后的狭窄通道内还会遇到 2 个 Witch，且此处敌人较多，很容易惊吓 Witch，建议用 Pipe Bomb 吸引敌人然后迅速逃离。最后部分开启电梯后会遭到敌人围攻，由于场景狭小，建议团队背靠背站位来防守。

3. 逃离工厂与返回城镇：接下来的两个小关地形与前两小关完全相同，只是变为了黑天的逆返路线，由于雨水变大，路途上有水坑的地方行动会比较缓慢，另外天气有时会变成暴雨状态从而影响玩家的视线。两个关卡中各有 1 个 Tank 需要对付，但是 Witch 的数量要少了许多，总体来说没有太多难点。

4. 逃离城镇：出了安全屋后，先去餐厅一层拿关卡 1 中留下的炸弹和医疗包，然后上楼拉动机关并进行防守，防守位置可以选择在楼顶，最后出现的 Tank 在其现身时就立即攻击，顺利的话等其爬上房顶就已被打掉多半 HP，剩下的就简单多了。救援船到达后立即登船即可顺利过关。

教区

1. 岸边：本关卡主要是巷战场景，Tank 出现在较为狭小的房间内，要将其引出房间再战斗。

2. 公园：本段中出现的防暴警察对于玩家正面攻击的抵抗力很强。在通过货车后警报会拉响，迅速沿着左侧铁网朝着开阔地中心走，此处是“回”字型的路线，到达中央部分爬上铁架即可关闭警报。

3. 公墓：街道最后一段会有 Witch，绕过即可。随后的街区从深井中落入下水道后，会到达一片非常黑暗的下水道，好在没有太多强力敌人。从深井爬出来到一处废车场，此处可以触发警报的车非常多，一定要小心翼翼地行动。

4. 特区：启动拖车设备后，会拉响警报，首先来到拖车尾部将铁栅栏背后的敌人快速解决，然后从楼梯道房顶防守，等待拖车到位后即可从房顶的木板到达对面。

5. 桥梁：最后一关的战斗发生在大桥上，大桥虽然是直线路线，但是过多的车辆使得前进非常困难。敌人数量非常多，合理利用投掷炸弹吸引敌人，然后快速前冲撤离是最好的方法。另外大桥中央有不少断裂的地方，注意不要掉下去。最后到达直升机撤离点后，要以最快速度冲上飞机，这样就能直接过关而避免与大批敌人的战斗。



TIPS 游戏过程中玩家可以捡到装备在枪械上的激光瞄准装置，但是此装置只能安装在当前持有的枪械上，一旦换枪就无法继续使用。

LEFT 5 JOKES

你所“不知道”的……5个小秘密

1. “十武器之首”

本作武器种类繁多，近身兵器更是多达十种，而这十种武器之首必然是强力暗器“煎锅”。“煎锅”真是好暗器，不但威力巨大，可以杀敌于无形之中，而且平时还可以炒菜做饭，借此隐藏杀机。”



2. 迷路的丧尸 MM

市民感染病毒后会丧失理智，行动路线也是完全是按照本能来走。游戏中的丧尸徘徊在世界的各个角落，笔者则是在“嘉年华会”场景中的一处男厕中，找到了一位迷路的丧尸 MM，她本能地来男厕，到底是在干什么呢？



3. 人生苦短

“人生在世，悲多乐少。既然城市已经变得满目疮痍，何不享受这最后时刻？”第一章武器店老板答应帮助玩家打开前进道路，但条件居然是帮他找可乐，看来此人不但对可乐非常有爱，而且深刻明白了“人生苦短，享受一分是一分”的真理啊（笑）。



4. 双手持枪的“真相”

游戏中共有两把普通手枪 SIG P220 与 Glock17，但是细心的玩家会发现，单手持枪的时候总是持有 SIG P220，而 Glock17 似乎只会出现在双手持枪时的左手。笔者百思不得其解，这到底是为什么呢？细心观察游戏中的枪械后笔者发现，除了 Glock17 外，每支枪均配有一个战术手电筒，难道这就是真相么？



5.Witch 裸露的“真相”

当一些人受到感染后，会发生突变，从而成为一些厉害的特殊感染者。而在游戏中，比较厉害的敌人都是以近乎裸露的形态出现，我们可以简单理解为，受到病毒感染后，身体变异胀大撕破了衣物，身体变异越大，衣服掉的也就越多（“《生化危机》系列”也有类似设定），所以 Tank 几乎是裸体形态。但是作为女性的 Witch，她的身体在体型上似乎没有太大的变化，那么她为什么会有近乎裸露的穿着？同时其上身衣服被撕破的痕迹到底从何而来？此处联想其哭泣的形态，笔者给出关键词“BoyFriend”，其它请读者脑内补完（笑）。



多人协作专家难度思路简介



游戏本身就是4位主角的逃亡历程，所以多人协作必然是游戏的重要环节。对于专家难度而言，想带着电脑单打通关几乎是不可能的，只有多人合作相互配合，才有可能攻克专家难度。除了背版、熟悉敌人位置、练习枪法等重要环节外，希望以下几点可以打开玩家的思路，让玩家在多人战斗时衍生出更多好的打法。

1. 武器

主武器的选择要根据接下来战斗的敌人种类进行分配，一般来说两把霰弹一把狙击一把突击是不错的组合，狙击作为辅助尽可能的从远处减少敌人数量，霰弹和突击则是近距离作战主力，毕竟相对于杀敌来说，“不被敌人包围”在专家难度中显得更加重要。辅助武器如果使用近身武器的话，一定要尽可能的采用“前进→攻击→后退等待硬直结束→前进”的攻击步调，攻击完毕后立即后退可以很容易躲避丧尸的第一下攻击，熟悉这个攻击步调后，对于某些封闭房间内的丧尸群完全可以守在门口无伤的清理掉。投掷炸弹的地位在专家难度中无比重要，一定要珍惜使用，Boomer 胆汁炸弹在对付 Tank 时相当有效，因为 Tank 被围攻之际会有很长一段时间让玩家攻击或者玩家自己治疗伤害，而管制炸弹则是解围时的利器，扔出炸弹后的时间可以帮助团队迅速撤离区域或者完成一些特殊任务（关闭警铃等）。

2. 站位

如果说武器是攻，那么站位就是守。在专家难度，比起减少敌人的血量来说，如何保持好自己的血量显得更加重要一些。一般情况下要遵循以下几个站位要点：**1. 站位要避免腹背受敌**：在游戏中要多多利用墙壁等物体作为掩护，使得敌人的进攻只从正面和侧面而来，这样每个队友防守的面积可以减少一半（360度减少为180度），防守起来也就更加容易。**2. 高处的优势**：在有高低差的场景中（如房顶，车顶等），团队如果能站在高处将有一些优势，除了能避免被敌人围攻外，最主要的是可以利用敌人攀爬此高地的时间段，直接发动有效攻击。**3. 分散与集中的时机**：一般情况下要集中站位，这样队友间可以互相照顾和掩护，但是在遇到 Tank 时一定要分散站位来避免被 Tank 群伤，Tank 会追着某个玩家进行攻击，此玩家要不停地奔跑吸引 Tank 追逐，其他玩家则负责全力进攻。

3. 意识

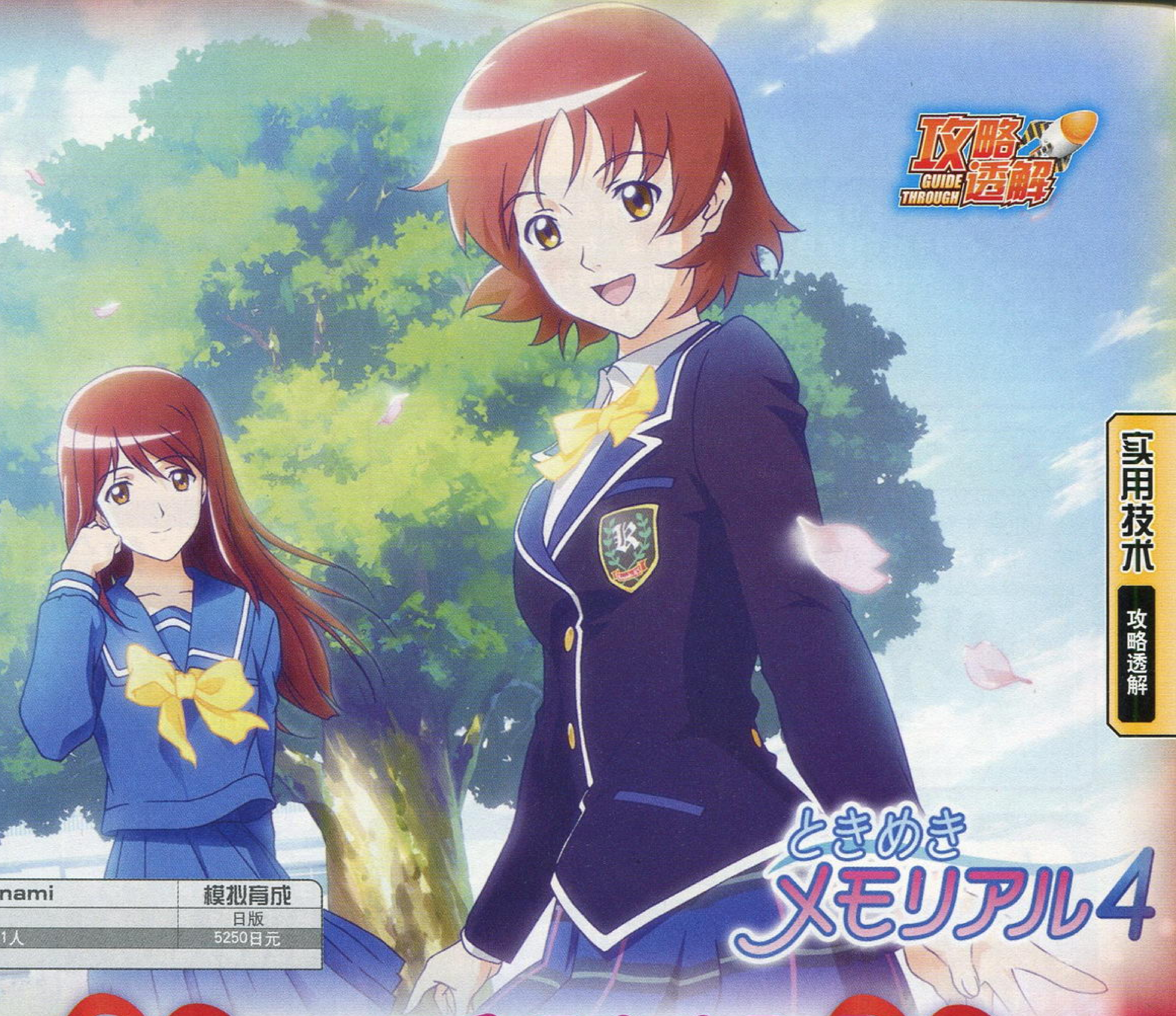
专家难度下玩家的意识也是非常重要的，何时可以救人，何时要去杀敌都需要根据情况判断，举例来说，如果队友被 Somker 拉走，此时是否上前救援？意识好的玩家会首先观察 Somker 附近敌人的情况，然后再决定如何救援，否则鲁莽地冲入敌阵救人只能让整个团队陷入困境。战场是瞬息万变的，玩家必须根据场上情况做出合理的判断，该战的时候战，该逃的时候逃。

总体来说只要有一个好的团队，再多多地进行练习，想要打穿专家难度并没有那么困难。

TIPS 在“黑色嘉年华”关卡的“音乐会”小节舞台场景处，玩家可以在看台底下找到几盒烟花，将其引爆后不但有绚丽多彩的烟火效果，还会造成大范围的火焰伤害。合理利用能给最后防守带来“华丽”的帮助。

文 脆薯条 美编 忽悠悠

想必在游戏发售之前，很多玩家都期待已久了吧，毕竟十五年前初代的感动可是心中无法抹去的，这也整整影响了一代人啊。十五年后的今天，《心跳回忆 4》又再次让人找回了玩初代时的感动。纵览游戏中的所有女性角色，你都能找到和初代人物非常相似的特征……体育万能、成绩优秀的皋月优（藤崎诗织），头脑优秀、化学部部长郡山知姬（纽绪结奈）等等……Q 版人物的可爱程度更是超越了前几作，如果你还留有心中那份沉浸已经的感动，那么请再次唤起那份久违的感动吧，一起回到那个年代，体验令人心跳的三年高中生活。



心跳回忆4	Konami	模拟育成
PSP ときめきメモリアル4		日版
2009年12月3日	1人	5250日元
无对应周边		

序



光辉高校在很早以前就流传着一个美丽的传说，相传只要在举行毕业典礼的那一天，在校园中的那颗“传说之树”下告白的情侣，他们就可以获得永远的幸福……

经典时刻

说实话，看了片头又让我仿佛回到了初代那个时光，传说之树依旧，还是那样经典的故事。而且本作的年代设定为 2009 年 4 月，初代的设定为 1995 年 4 月……细心的玩家一定会发现，这个设定也寓意着“《心跳回忆》系列”已经走过了 15 个年头，对于我这个从初代就玩起的老 FANS 来说，经历了 15 年的风风雨雨，无论前作如何失败，至少本作的开头已经让我有点感动了……

Love you

系统认知

★ 养成系统 ★

从初代开始，这个系统就成为了心跳系列的标志之一，不过本作的养成系统给人的感觉更为丰富，除了基本的 6 项能力外，还有新增加的经验与金钱设定，玩家平日在学校或者放假时选择自己想做的事便能提升这些能力。无论玩家做什么，经验都会自动成长，所以不用理会。另外，金钱在游戏中显得非常重要，买礼物、买衣服、去约会等等都要消耗金钱，而玩家获得金钱的来源只有依靠打工和大仓都子每个月的“救济费”。



★ 携带电话 ★

电话一直是该系列的重要道具之一，电话每个月开始后会自动充满电，使用时间当然是直到断电为止，不过游戏后期可以买到超级携带电话，没有电量限制。电话最重要的功能自然就是联络女孩子约会咯，当然还是得依照老规矩，先向大仓都子打听一下女孩们的情报，然后才能获得她们的电话号码，联系名单都分得很细，友人、女孩们与打工处三大类。



打工

打工是另一个金钱来源，而且比起大仓都子的“救济费”真是太厚道了，不过打工要消耗不少体力和时间，但相应地能提高玩家艺术、运动、根性方面的能力，算是有失有得吧。打工也分很多种类，在不同地方打工所需的时间段也各有不一，还可以碰见游戏中的其他女孩子哦。

社团活动

想要丰富自己的高中生活，加入社团无疑是最好的选择，



社团活动日时，系统会用带星号的标记提醒玩家一定要参加，如果连续两次没参与的话，将会被勒令退部。加入社团的好处就是可以碰见女孩子，让她为你加油鼓劲，而且对于运动这项能力的修正最高，所以就别执着于“归宅部”了。

剧情战斗

这部分一定让玩家感触颇深吧，“父亲大人！”，这句话又让我想起了当年和古式尤加利一起面对暴走黑熊时的情景（笑），不过本作中战斗所占的比例还是很多的，尤其是选择了大仓都子那条线路。总的来说战斗时的强弱主要还是看玩家的运动性，而且本作中和不同的女孩子一起战斗时，她们都会有特殊的 CUT IN 画面，这可是关系到 CG 收集的哦。



迷你游戏



运动祭、元旦时去神社参观都能开启小游戏，这些游戏还是非常简单的，而且通关后可以在“おまけ”中反复玩，所以不必担心。另外，像 100 米跑步、二人三脚这样的游戏非常容易，而且非常简单即可博得女孩子的好感度，同时还可以看到历代记录的保持者，其中有熟悉的藤崎诗织、清川望，外加那个伊集院丽 100 米 10 秒的恐怖记录……

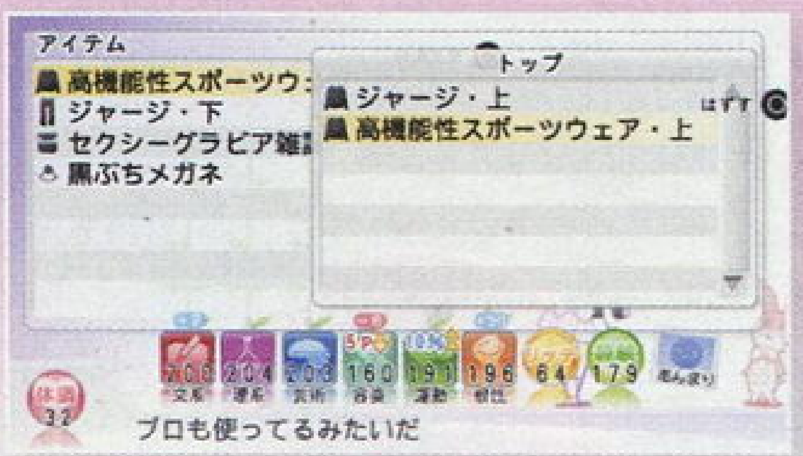
人际关系

巧妙地调节与女孩子之间的关系也非常重要，当回到家中看见有谣言散播时就要提高警惕了，问一下大仓都子女孩子们的评价，如果看见有炸弹的一定要马上找她约会来消除炸弹，如果一直不理的话就会造成周围的女孩子好感度大幅下降，不过有几个角色是不会受到影响的……



衣装项目

衣装总共分为好几大类，玩家可以去自行购买，需要注意



的是，衣装也是可以对 6 大能力产生修正作用的，而且有些是负面修正。要买到好东西自然要花费大量的金钱，而且通关后是不会继承下来的……这次 Konami 抠门了，不过有部分道具是可以继承的，就是作用不大而已……

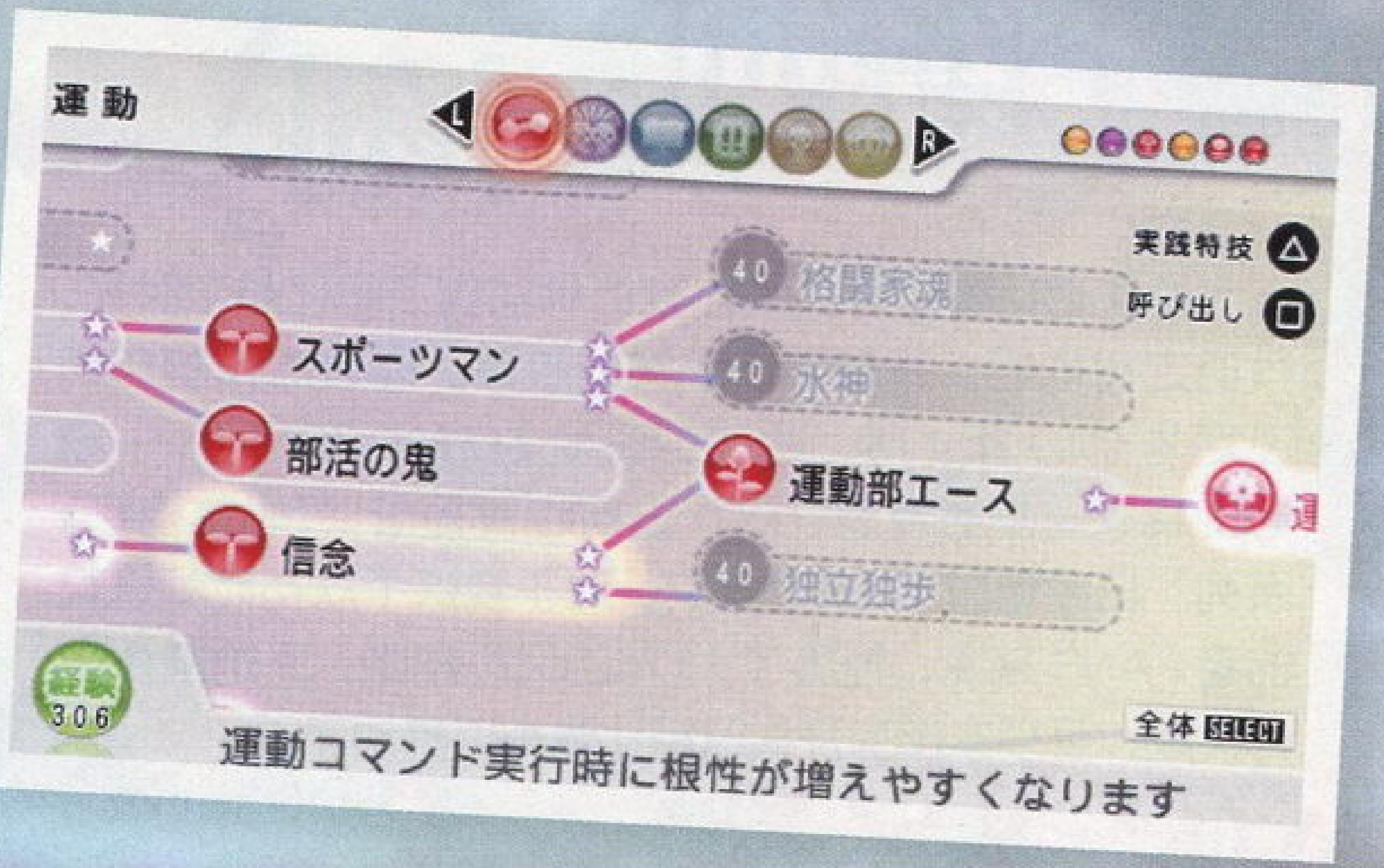
约会时的特别事件

在和女孩子约会时才能触发，首先必须选择相应的回答来最大限度地提升女孩子的好感度，回答正确的话游戏会自动提醒玩家。之后在回家的路上就可以进入特别事件了，此时屏幕中会出现天使与恶魔，就像玩家第一次约会一样，该怎么主动靠近女孩，然后牵她的手呢？通常恶魔的建议都能大幅提升好感度，而天使的建议则相对保守，当玩家看见屏幕上方的心跳指数快满的时候就可以按下 R1 主动牵手了。正如玩家期待的那样，如果牵手成功，那么会有特写镜头出现，而且几乎是全身像的 CG……如果失败的话请不要放弃，因为我们可以再读档！



特技篇

特技的用途就是对所有能力产生修正作用，而且还可以避免失败几率，让 6 大类能力成长率更高，有些特技还能在约会中发挥作用，例如在回答女孩子们的问题时可以通过装备直感来回避掉引起坏印象的回答，而在打工时可以装备特技使获得的金钱与经验增加。游戏中的特技种类很多，虽然获得的经验不会继承到下一周目，但已经习得的特技会保留下来。在游戏中星川真希会单独做说明，不过特技只能在新学期开始时更改，所以玩家们要提前做好计划，合理搭配特技，该干什么干什么。



运动类特技

特技名	经验值	习得条件	备注
基础体力	10	最初	减少体力的消耗程度 (效果小)
反射神经	10	最初	强化运动 (效果小)
根气力	10	最初	强化根性 (效果小)
病弱	10	最初	生病时女孩子会来探望
抗ノイローゼ	10	最初	减少精神过敏的几率 (效果小)
顽强	20	基础体力	减少失败的几率 (效果小)
抗ウイルス	20	基础体力	减少生病的几率 (效果小)
运动センス	20	基础体力、反射神经	强化运动 (效果大)
ガテン系	20	反射神经、根气力	提升根性的成长率
不屈の根性	20	根气力	强化根性 (效果大)
ストレッチ术	20	病弱	修养时增加回复的体力值 (效果小)
精悍	30	顽强	减少体力的消耗度，同时减少失败几率 (效果小)
绝ウイルス	30	抗ウイルス	减少生病的几率 (效果大)
スポーツマン	30	运动センス	大幅强化运动
部活の鬼	30	运动センス	运动部活动时，大幅强化运动并且减轻体力消耗
信念	30	不屈の根性	运动时同时强化根性
复归术	30	ストレッチ术	治疗受伤、生病与精神过敏
绝ノイローゼ	30	抗ノイローゼ	防止精神过敏 (效果大)
タフガイ	40	精悍、绝ウイルス	减少体力消耗 (效果小) 同时防止失败几率 (效果大)
格斗家魂	40	スポーツマン	战斗时强化运动与根性
水神	40	スポーツマン	有用大会时强化运动与根性，邀请女孩去海边、游泳池等地约会也更容易
运动部エース	40	スポーツマン、信念	运动部活动时增加运动与根性，比赛的时候能力强化 (效果小)
独立独步	40	信念	增加能够与女孩约会的周次数
运动スター	50	运动部エース	运动部活动时增加运动与根性，比赛的时候能力强化 (效果大)
リフレッシュ术	50	复归术、绝ノイローゼ	修养时回复更多的体力值

交流技能

特技名	经验值	习得条件	备注
语汇センス	10	最初	约会时提高女孩子的好感度
协调性	10	最初	学校内碰见女孩子时提升好感度 (效果微小)
パフォーマー	10	最初	增加平时与女孩子见面的几率
お笑い好き	10	最初	约会时就算选错回答都不会伤害女孩子
爽やかな挨拶	10	最初	学校内碰见女孩子时提升好感度 (效果小)
情热	10	最初	碰见女孩子时，约会后能力大幅增加
人见知り	10	最初	增加平时与女孩子见面的几率
盛り上げ巧者	20	语汇センス	约会时提高女孩子的好感度 (效果小)
社交性	20	パフォーマー	关系好的女孩子不会受到伤害
三顾の礼	20	情热	增加约会成功的几率
会话ソムリエ	30	盛り上げ巧者	约会时提高女孩子的好感度 (效果大)
八方美人	30	协调性	提早受到来自女孩子们的警告
リーダーシップ	30	お笑い好き、社交性	学生会活动时增加能力
华丽な挨拶	30	爽やかな挨拶	学校内碰见女孩子时提升好感度 (效果中)
エスケープ	30	人见知り	体力过低时自动修养
カウンセラー	40	会话ソムリエ	偶尔会治愈一下受伤女孩子的心
火消し名人	40	会话ソムリエ、八方美人	谣言扩大时减少其他女孩子的坏印象，但关系最好的那个会下降严重
平和主义	40	社交性、八方美人	谣言扩大时减少所有女孩子的坏印象
ときめく挨拶	40	华丽な挨拶	学校内碰见女孩子时提升好感度 (效果大)
虚假の一念	40	三顾の礼	连续和一个女孩子约会后可以在梦中看见她
心の开锭术	40	カウンセラー	打消女孩子的负面特技效果
ボマー	50	平和主义	谣言扩大时大幅抑制全部女孩子的坏印象
友情の誓い	50	平和主义、リーダーシップ、ときめく挨拶	认识女孩子之间的友情
ステルス	50	エスケープ	和关系最要好的女孩子之外的人约会，那么全部女孩子的好感度大幅下降

学习类技能

特技名	经验值	习得条件	备注
读み书き	10	最初	强化文科 (效果小)
论理的思考	10	最初	强化理科 (效果小)
感受性	10	最初	强化艺术 (效果小)
佑笔	20	读み书き	强化文科 (效果大)
学者肌	20	读み书き、论理的思考	同时增加文科与理科的能力
数学センス	20	论理的思考	强化理科 (效果大)
芸术センス	20	感受性	强化艺术 (效果大)
芸术家肌	20	感受性	增加艺术的成长幅度
英会话	30	佑笔	考试时强化文科
文才	30	佑笔	强化所有文科项目
科学的训练	30	学者肌	同时强化文科与理科，并且运动时提升效率
理学博士	30	数学センス	强化所有理科项目
机械工作	40	数学センス	携带电话月中时自动充电一次
表现力	30	芸术センス	增加艺术的成长幅度
芸术の闪き	30	芸术家肌	增加其他能力时同时增加艺术
バイリンガル	40	英会话	考试时强化文科 (效果小)
文豪	40	文才	给杂志投稿成功率上升，并且提高全部女孩子的好感度
文化部エース	40	文才、理学博士、表现力	文化部活动时，文科、理科与艺术能力大幅提升，大会时三项能力全部强化 (效果小)
アーティスト	40	表现力、芸术の闪き	艺术作品受欢迎，并且提高全部女孩子的好感度
文化部大御所	50	文化部エース	文化部活动时，文科、理科与艺术能力大幅提升，大会时三项能力全部强化 (效果大)

课外活动类技能

特技名	经验值	习得条件	备注
マナー	10	最初	强化容姿 (效果小)
甘党	10	最初	回复体力值，但相对地会减少容姿
情报通	10	最初	关注女孩子的生日，而且能提高她的好感度
节约上手	10	最初	节约金钱的使用
おしゃれ上手	20	マナー	强化容姿 (效果大)
男の手料理	20	甘党	休息日自己做料理，同时回复体力值
休日の鬼	20	最初	休息日时提高效率 (效果小)
バイトの达人	20	节约上手	打工时提高对应的能力值，并且减少失败几率 (效果小)
伊达者	30	おしゃれ上手	大幅提高容姿
女子力	30	男の手料理	约会时提高女孩子的好感度
アウトドア派	30	休日の神	在休息日时参加运动、社团活动、约会、休息时同时提高对应的所有能力
インドア派	30	休日の神	在休息日时参加文科、理科、艺术、休息时同时提高对应的所有能力
流行センス	30	情报通	第一时间获得最近流行的约会地点与女孩子们的评价
バイト超人	30	バイトの达人	打工时提高对应的能力值，并且减少失败几率 (效果大)
休日の神	40	休日の鬼	休息日时提高效率 (效果大)
フェロモン	40	伊达者、女子力	约会时提高女孩子的好感度，牵手几率提高
フェミニスト	40	女子力	优先考虑女孩子的感受，提升所有女孩子的好感度

自分探し	40	中型免许、アウトドア派	休息日自动提升运动、根性与艺术另一方面大幅减少体力
サバイバル	40	アウトドア派	体力过低时都不会受伤
ゲーマー	40	インドア派	让迷你游戏变得更容易
模仿成长	40	流行センス	模仿女孩子们的得意技
仕事术	40	バイト超人	打工赚的金钱增加
祝福	50	フェミニスト	干所有时都会获得祝福,减少失败几率

★ 上位特技 ★

特技名	经验值	习得条件	备注
优等生	80	清廉洁白、全能、文武两极道	提升能力时的成功率大幅增加,并且减少体力消耗
黑幕	10	リーダーシップ、仕事术	获得谣言流传的真相
文武两极道	80	运动部エース、文化部エース	文科与理科提升能力时自动增加运动能力,反之亦然
不断の精神力	60	信念、ときめく挨拶、三顾の礼	提升能力时的成功率大幅增加
火消しの匠	100	精悍、火消し名人	最大限度地减少炸弹的影响范围
妄想具现化	100	アーティスト、终末思想	可以看见很多平时看不到的东西
真理の解明术	40	优等生	理解女孩们的潜在能力
告白する勇气	1	不断の精神力	向女孩子主动告白的勇气

通过上述技能，玩家可以很全面地看到本作中的进化，不过除了上位技能以外的技能都大同小异，这些上位技能所需要的经验值很高，所以玩家还是等到3周目左右再来尝试吧，不过装备这些技能可以看见一些稀有的CG。

角色攻略篇

由于所谓的“好感度”都是隐藏数值，所以玩家平时只要多多找她们约会，然后巧妙回答即可提升好感度，最好做到一意专心，不要左顾右盼的。判断好感度的高低最简单的办法就是看脸，当女性角色和你见面时，只要脸会红，那么说明好感度已经很高了。

★ 角色的出现条件 ★

姓名	条件
星川 真希	最初
语堂 亚美	文科 80 以上 / 参加文艺部活动 / 文艺部合宿 / 契茶店打工
龙光寺 海	全能力 60 以上会发生剧情,之后选择“助けに行く际”,或者根性 70 以上外加特技“心の开锭术”
郡山 知姬	理科 80 以上 / 化学部活动 / 化学部合宿
柳 富美子	容姿 80 以上 / 放送部活动 / 放送部合宿
エリサ・D・鸣濑	第二年时文科 80、艺术与运动 60 以上 / 剑道部活动 / 剑道部合宿
前田 一稀	运动 84 以上 / 足球部活动 / 足球部合宿
响野 里澄	艺术 84 以上
皋月 优	10 月 12 日 –11 月 12 日选举时 6 项基本能力 50 以上
大仓 都子	一直打电话找她约会
七河 琉依	给七河正志不断打电话,平时提升能力时就会出现,需要按 LR 键主动接近
水月 春菜	第二年艺术与容姿到达 100 以上(交换笔记的那个人)



星川 真希

生日 6月1日 **星座** 双子座 **血型** A型
身长 157cm **三围** 第一年B83/W56/H83
第二年B83/W56/H84 第三年B84/W56/H84

要点 她还是比较好攻略的，第一年切记要好好读书，德智体全面发展，一定要和她一起参加学生会的工作，之后慢慢增加好感度。触发过“理想是当一名护士”的事件后多半可以确定结局了，但文科、理科与艺术最后一年一定要达到180左右，考试时的成绩也要尽量比她高，第二年进入学生会工作后会主动过来找玩家约会。



皋月 优

要点 她的趣味是古典音乐，所以在她生日时一定要送对礼物。喜欢的地点为购物街、游乐园这两个地方，至少这两个地点初次约会时不容易被拒绝，等好感度高了以后再去其他地点就不会遭到拒绝了。学生会是一定要加入的，而且第三年时文科、理科与艺术一定要达到200以上，最好是250左右，这样才能考入一流大学。和她约会时最好装备特技“心の开锭术”，活用特技在第二年开始后就能让全能力都达到100以上，而且还能避免让其他角色登场，不过最后エリサ还是会出现的，注意和她保持良好关系，第三年没有任何其他角色登场了，只要注意平均提升能力即可。

生日 10月14日 **星座** 天秤座 **血型** A型 **身长** 159cm
三围 第一年B85/W57/H86 第二年B85/W57/H86 第三年B85/W57/H86



语堂 亚美

生日 3月2日 **星座** 双鱼座 **血型** A型
身长 155cm **三围** 第一年B78/W54/H78
第二年78/W54/H78 第三年78/W54/H78

要点 一定要满足她的出现条件，最好一直在契茶店打工，这样碰上她的几率比较大。由于她本身会有“やる気を下げる”这个特技，所以和她约会时必须装备“心の开锭术”这个特技打消掉负面作用。契茶店的“女仆事件”一定要触发到，第三年辩论会时问她相关事宜，之后一直保持好感度，最后一定要选择进文科大学。



龙光寺 海

生日 3月2日 **星座** 双鱼座 **血型** A型
身长 155cm **三围** 第一年B78/W54/H78
第二年78/W54/H78 第三年78/W54/H78

要点 她的固有特技会使玩家的体力大幅下降，所以一定要装备“心の开锭术”这个特技打消掉负面作用，另外还可以搭配“リフレッシュ术”这个特技来使体力保持在一定的数值内，这样做的好处就是能够避免生病。最喜欢的地点是游乐场，但对美术馆也有特别的爱好，第三年的综合能力越高越好，但对文科、理科与艺术这三项能力要求不怎么高，另外建议装备“告白する勇气”这个技能，或许还能看见新的结局哦。



郡山 知姬

生日 7月14日 **星座** 巨蟹座 **血型** AB型
身长 170cm **三围** 第1年B86/W56/H87
第2年B87/W56/H88 第3年B87/W56/H88

要点 想要攻略她，对理科的要求比较高，第三年时最好达到200以上。她和龙光寺一样有让玩家体力下降的特技，所以还是需要装备“心の开锭术”来打消掉负面作用。参加化学部是最好的选择，由于她的思考方式有点怪异，所以约会时回答最好装备“直感”，以免造成不良影响。第三年如果想要去理科专门大学的话，理科起码需要400以上。

柳 富美子



生日 11月18日　**星座** 摩羯座　**血型** O型
身长 152cm　**三围** 第一年B87/W58/H88
第二年B88/W59/H89　第三年B88/W58/H89

要点 要攻略她似乎没有什么特别的要求，只要保持比较高的好感度即可，惟一一点是要加入放送部。另外，想收集她的全CG很麻烦，想要收集全起码得打两次，战斗时的特写镜头最为邪恶，由于胸围是女性角色里最大的，所以会有胸摇的镜头，这次Konami算是邪恶了一回，当然这也是算CG收集的一部分。

エリサ·D·鸣濑



生日 12月15日　**星座** 射手座　**血型** B型
身长 166cm　**三围** 第二年B88/W56/H86
第三年B88/W56/H86

要点 想要攻略她需要注意的地方很多，首先她的出现条件很苛刻，所以势必会和其他女孩子一起出现，最重要的就是要保持良好的人际关系，绝对不能引爆炸弹。第二年休学旅行的时候会发生特殊事件，剑道部合宿时发生特殊事件，第三年春天在中央公园触发事件，夏天在海边触发特殊事件，只要触发了以上事件，最后就能和她的父亲对话，基本上就确立了结局。

前田 一稀



生日 1月12日　**星座** 山羊座　**血型** O型
身长 153cm　**三围** 第一年B75/W55/H76
第二年B75/W56/H77　第三年B76/W56/H78

要点 最容易攻略的一个角色，加入足球部后慢慢提升好感度即可，但在足球部对战时最好胜出，约会时也没有特别的爱好。有两个事件必须触发，一个是在中央公园约会触发"一稀スペシャル"事件，还有一个就是在同样的地点触发"一稀スペシャルMK-II"事件。

响野 里澄



生日 9月16日　**星座** 处女座　**血型** AB型
身长 164cm　**三围** 第一年B78/W56/H80
第二年B79/W56/H80　第三年B79/W56/H80

要点 首先要保持很高的艺术能力，第一年在美术馆参触发"绘のイメージを歌"事件，第二年夏天在水族馆触发"水槽监赏"事件，此时已经需要一定的好感度了，冬天去滑雪场约会一次，触发两个人商量创作新歌曲的事件。第三年好感度最高时去购物街触发事件，基本上就能确定结局了。

大仓 都子



生日 5月13日　**星座** 金牛座　**血型** O型
身长 165cm　**三围** 第一年B86/W55/H84
第二年B87/W55/H84　第三年B87/W55/H85

要点 作为玩家的青梅竹马，她的路线还真的是比较特别。首先在第一年内不断给她打电话要求约会，直到她同意为止，之后会在房顶上触发剧情，不久过后她就会像变了一个人似的，不提供玩家任何关于女孩子的情报，而且连最基本的"救济费"都没了，但这点无关紧要，就算炸弹爆炸了都没关系，不用理睬。之后会触发事件让都子回复正常，此时好感度会大幅增加，基本上就能确定结局了。另外，如果玩家在她"暴走"时仍然不断和其他女孩子约会的话，会碰见可怕的人偶怪物，攻击力异常高，就算胜利后也无法让她摆脱阴影，只有耐心等固定的事件发生。

注：另外两个隐藏角色七河琉依与水月春菜的方法目前还不是很明确，下期在游戏进行时中我会补充一下。



经典时刻

表白时的感动

真是令人怀念的一幕，毕业典礼后在课桌里收到了一封没有带名字的信。"我在传说之树下等你……"，看完之后便来到了传说之树下。如果玩过初代的朋友一定会觉得有一种似曾相识的感觉，就像当初藤崎诗织像你表白的那一刻，"奇怪，应该是一件很高兴的事，但泪水却忍不住往下流……"或许这就是青春吧，当我打通星川真希线时，自然而然能够感觉到当初是怀着什么样的心情去体验这个游戏。我想，许多80后的玩家都应该像我这样，虽然年龄大了，但那份心跳的感动仍然留在心里。

追加要素

1.迷你游戏可以无限制挑战

5种迷你游戏可以反复玩，体育祭中的三个迷你游戏主要还是看运动能力，运动值越高那么也就更容易。

2.勋章一览

女孩子表白成功后，也算是游戏一周目结束了，想收集全部的勋章肯定要花费大量的时间，除此之外还有很多特别的勋章可以拿到，但也需大量时间。

3.角色声优小谈

其实本作中的声优相信玩家还是比较陌生的，估计只认识福园美里（《星之海洋4》中蕾米的配音）一个人吧，通关后再去听听配音的小谈话也不失为一种乐趣。

4.欣赏模式

一般情况下还是选择通常模式吧，主要就是可以自由变换角色的衣装与场景，让玩家心跳的感觉依旧。

操作说明	
LR键	衣装切换
←→键	背景切换（1张间隔）
↑↓键	背景切换（5张间隔）
○键	语音
△键	操作说明
□键	视线控制ON/OFF（需要摄像头）
×键	返回主菜单

5.道具追加

人物的壁纸等等追加，但要花钱买，记录后可以通用，壁纸设定在选项中可以更改，让你多周目时换一种风格。

玩后感

总的来说，本次的心跳历程还是很顺利的，感叹自己没有听到所谓的"孤独男人之歌"啊（笑），当然游戏或多或少还是有瑕疵的，虽然没有能够到达初代的高度，但经过2、3代的失利，Konami也总算在15周年纪念时给广大心跳FANS交了一份满意的答卷。游戏的隐藏要素很多，这份攻略也只是简单地介绍了一下，想要完美的话必定得消耗极大的时间，不过Konami还是非常厚道的，通关后追加的壁纸等等可以让你在下一周时平添一份不同的意境，有兴趣的朋友也可以上官方网站搜刮一些壁纸和Q版人物，最后总评一句："这才是15年之后的又一次感动啊"！

剧情彻底解惑，隐藏要素一览无余



《刺客信条》的故事延展性非常强，在现代和中世纪之间交错的世界观很庞大，宿命的传承牢牢地吸引着玩家，而晦涩难懂的剧本如果不加以解释和总结，很多地方都无法在心中明了。本次研究的剧情部分将纵览两作的剧情，根据部分官方资料，将隐匿于游戏之中的线索一条条牵出来展现在各位面前。隐藏要素补完部分包括五大城市地图（图例在文章最后一页），内含全部 100 个羽毛的位置、8 个雕像位置和 16 号研究对象留下的全部 20 个象形文字。

文 雷电 美编 NINA

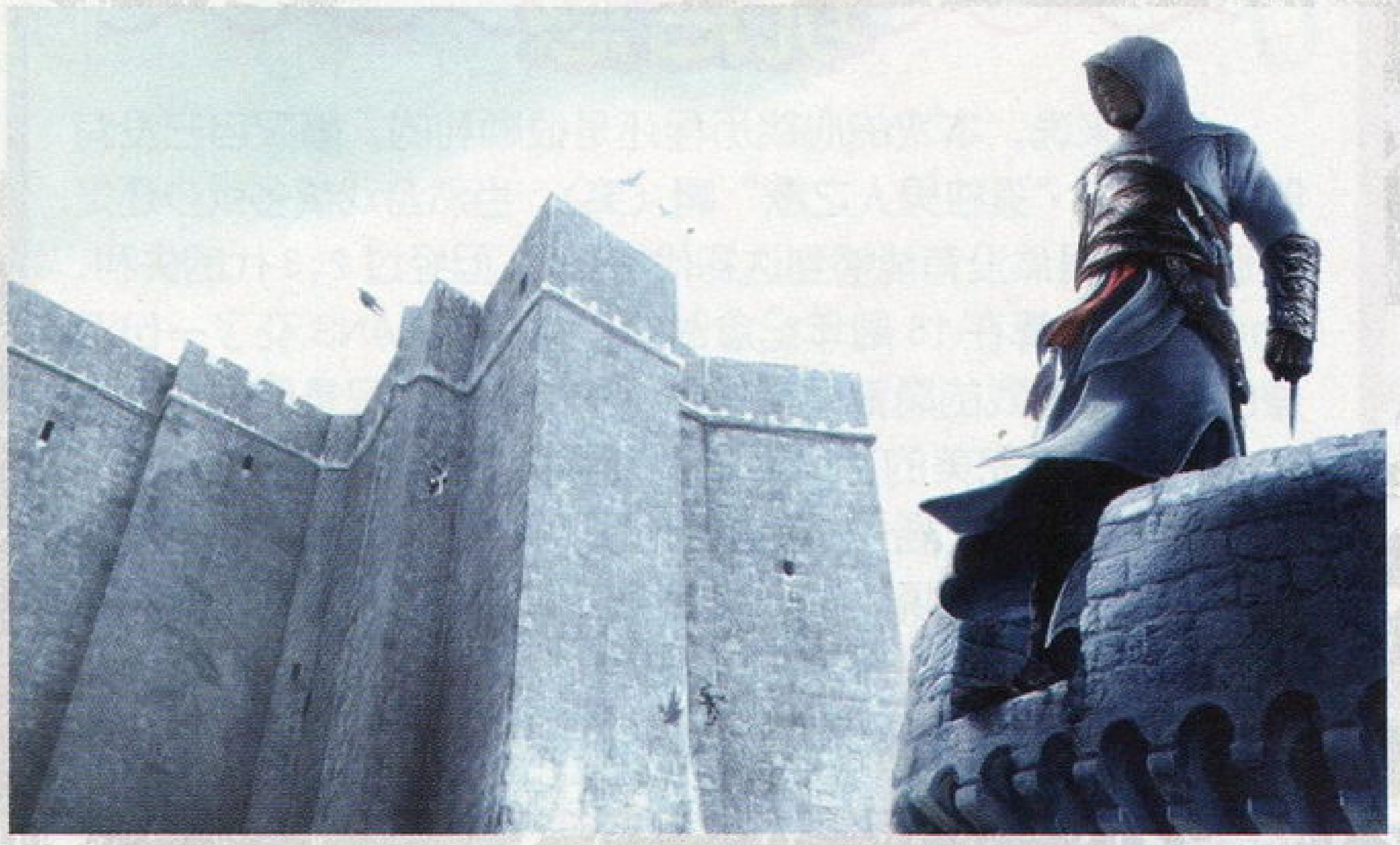
刺客信条II	Ubisoft	动作
多机种 Assassin's Creed II		美版
2009年11月17日	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：18岁以上

剧情补完 刺客秘闻

第一作故事纵览

在《刺客信条》的世界中，圣堂武士（Templars）和刺客一族（Assassin's Brotherhood）之间的战争随着人类历史的推进一直持续着，圣堂武士寻找一种剥夺人类自由的方法，而刺客则努力阻止他的阴谋。故事一直由两条线平行发展，其一，也就是从2012 年开始，现代的圣堂武士创建了 Abstergo 实验室（拉丁语意为肃清），这个高科技组织研制了一种名为 Animus（拉丁语意为灵魂）的机器，通过它可以让生命体经历蕴藏在自己 DNA 中的祖先的记忆。但是 Animus 无法直接采集所有的记忆，必须让生命体在记忆中生活数日，以现实的时间经历过那些重要的记忆片段才可以采集信息。Desmond 表面是个酒吧酒保，其实他是现代的刺客，不过他于 16 岁时逃离了刺客的秘密训练场所，试图过一种隐居的生活，于是他远离一切科技，一直以来他隐藏得很好，直到他犯了一次错误——获得摩托车执照，这让他的照片和指纹传出，被 Abstergo 查到并绑架到实验室内，Abstergo 的首领 Vidic 在女科学家 Lucy Stillman 的帮助下通过 Animus 回到 Desmond 的 DNA 中阿泰尔（Altair，刺客）的年代，通过收集信息寻找可以控制人类精神的伊甸碎片的下落，最终的目标是通过一颗卫星将伊甸碎片的效果传到全世界的每一个角落，从而达到控制人类的目的。数日的试验中，Desmond 了解了更多事实，Lucy 向 Desmond 透露自己也是一名刺客，她被派遣来渗入到现代圣堂武士之中。

通过采集 Desmond 记忆中阿泰尔刺杀 Al Mualim 的信息，圣堂武士得到了伊甸碎片的位置，并找到了另外 6 个拥有刺客祖先记忆的男性，Vidic 认为 Desmond 没有用途了，决定处死他，而 Lucy 及时说服 Vidic，两人离开 Desmond。Desmond 看着两人的背影，因为 Bleeding Effect（祖先的记忆融入生命体的身体中），他体内的潜能被激活，发动了鹰眼，Vidic 是红色的敌人，Lucy 是蓝色的友人，同时他看到墙壁和天花板上都印满了奇特的文字，下面就是《刺客信条 II》的故事了。



第一文明

《刺客信条 II》结局全息影像中的女人 Minerva 是第一文明（First Civilization）的最后一名生存者，她身上肩负着巨大的使命。可以确定的是，她很早以前便已死亡，即使是在 Ezio 生活的年代。Minerva 还以更多的身分存在过，可以得知的是，人类所信奉的神和女神，都是第一文明的成员。Minerva 通过 Ezio 直接对 Desmond 讲话，因为第一文明可以预知未来（perceive time "differently"——通过"不一样"的方法认识时间），他知道刺客和圣堂会重新研发第一文明的科技——Animus 就是如此研发出来的，她知道 Desmond 一定会通过 Ezio 看到这段全息影像，而 Ezio 也就是剧情中所说的"先知"了。Minerva 警示地球会遇到最终的浩劫，数千年前也曾发生过同样的浩劫——摧毁第一文明。她说第一文明现在已经找到了一种阻止浩劫发生的方法，他们即将完成的成果隐藏在世界各地的秘密地点（Vault），Desmond 和现代的刺客一族要找到它们，完成他们的研究成果。而浩劫到底是什么还有待进一步考察，一种解释是 16 号研究对象留下的"实情"（请看后文），另一种解释是 Lucy 诉说的地磁反转

©Ubisoft. All Rights Reserved.

(Geomagnetic Reversal)，其中谈到的太阳耀斑指日冕物质抛射（Coronal Mass Ejections，简称 CMEs），是可以摧毁所有生命的射线。





■ They drained my soul and made it theirs.I drain my body to show you where I saw it.

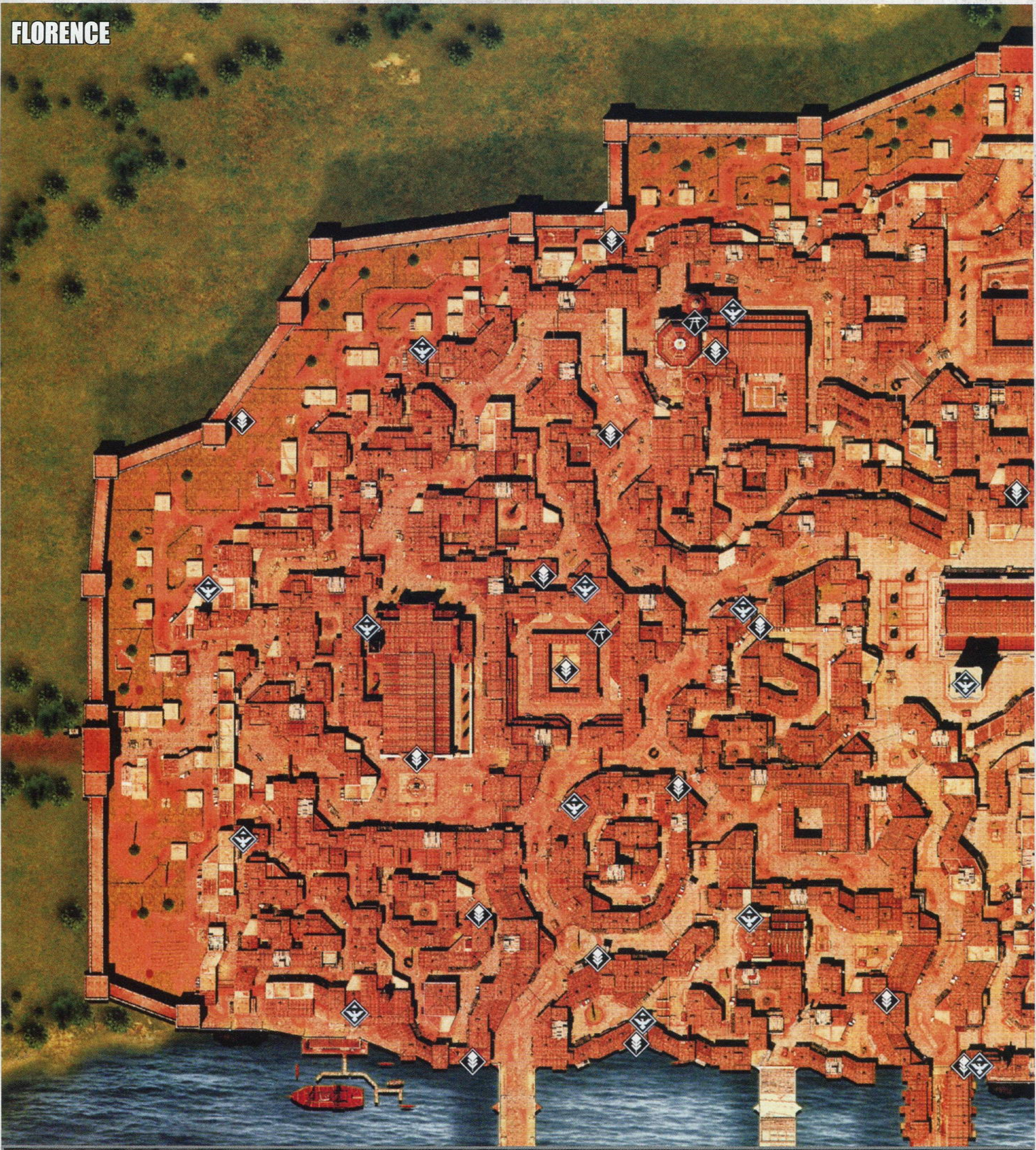
圣堂武士的真实企图

从 Al Mualim 到 Rodrigo Borgia，再到现在的 Abstergo，他们的目标非常明确：寻找伊甸碎片，找到第一文明，毁灭他们，取得他们的科技，控制所有人，消灭所有不受控制的人，借此获得世界范围的和平和安全。但是这种和平是否是人类所向往的呢？




ROMAGNA (FORLI)


TUSCANY [SAN GIMIGNANO]



16号研究对象

16号研究对象（SUBJECT 16）是Abstergo在Desmond之前的研究对象，Lucy说他因为Animus上的实验而失去了心智，太严重的Bleeding Effect最终让他结束了自己的生命。不过在其生命的最后阶段，他用自己的鲜血在Abstergo实验室的各个角落涂上了很多符号和信息。在Desmond来之前，Abstergo的人已经将所有血迹都擦掉了，但是有了鹰眼能力的Desmond能看到这些曾经存在过的印记，在前作中玩家可以在实验室内查看它们，第二作开始时玩家也会看到自己卧室中（应该也是16号的卧室）的密集符号，其中，前作中的英文需要从右下角开始一列列反向读取。16号通过这些信息诉说了他所知的实情，包括2012年12月21日的大毁灭，可能就是圣堂武士将伊甸碎片通过卫星发射升天控制人类的计划日。



■ Artefacts sent to the skies to control all nations.To make us obey.A hidden crusade.Do not help them.



16 号留下的视频

我们能在城市的角落中发现 20 个隐秘的象形文字（Glyph），破解它们后可以得到几秒钟的视频，20 个连起来成一整段视频（SUBJECT 16'S THE TRUTH VIDEO）。它们是 16 号在精神彻底崩溃前在实验员离开房间时通过骇客 Animus 试验台留下的，他假想 Lucy 会在离开时带走记忆核心（Core）并安装到新的 Animus 试验台（新作中的 Animus 2.0）中。

其实，这并非一段视频，而是一段记忆，影像中的两人非常明显的是亚当和夏娃，而 16 号应该就是亚当的后裔，因此才能从 DNA 中得到这段影像。亚当和夏娃偷出伊甸碎片——苹果，这是 Minerva 描述的“人类的第一次反抗”。苹果是第一文明的产物，当人类意识到苹果的超高科技，人类的“清白”便就此消失，“两个物种”间的战争——第一文明和人类——开始了。



为什么“苹果”可以用来控制人类？

伊甸碎片——苹果、法杖是第一文明向人类施力的工具，到底是他们创造出伊甸碎片来控制人类，还是他们在创造人类时就将人类设定成被伊甸碎片控制已经不是问题的关键。尽管如此，我们知道有一些人可以抗拒这种控制力。在解开 16 号留下的 20 个谜题时，我们得知人类历史上的著名人物和关键事件都是受到伊甸碎片影响的，是伊甸碎片促成了很多事情的发生。



第一文明的后裔？

通过 16 号的视频，我们可以看到亚当和夏娃的敏捷身手，由此我们能联想到什么？刺客！他们是否是人类？16 号研究对象的第 14 号谜题中这样写到：The seeds were planted as two worlds became one. Behold,the assassins,the children of two worlds!（两个世界合二为一时种子被种下。看，刺客，两个世界的孩子！）虽然实情仍旧无法揭晓，但我们可以推测，刺客是第一文明和人类共同的孩子。



第一文明是否是人类？他们和人类之间的战争结果如何？

虽然对于第一文明我们可以知道的并不多，但是至少可以确定的是，他们并非不死的。也许他们就是人类的前身，只是获得了比现在的人类更多的科学成就。我们无法确定他们的科技到底先进到何种地步，也不能确定他们是否真的来自另外一个时间、空间甚至维度，亦或是地球的原始居民。Minerva 说他们以自己的形象创造了人类，他们让人类生存下去，但是他们将人类创造得太



好——不甘作奴隶和下等生命。对于 Minerva 提到的第一文明和人类之间的战争，通过现在看到的结果可以知道第一文明消亡，而人类没有，可以假定人类胜利，而圣堂武士渴求更强的力量。

Desmond 回到阿泰尔的记忆代表着什么？

Desmond 承受着 Bleeding Effect，并借此学习 Ezio 的刺客技巧，不过他只探索过两个人（阿泰尔和 Ezio）的记忆，并不像 16 号一样探索过非常多的人的记忆，所以他的副作用并不明显，也还未致命。他已经在现实中不自觉进入祖先的记忆了，其中祖先阿泰尔的那一段记忆一定让系列玩家有所感触，既然 Desmond 存在，那么阿泰尔必然至少会有一个孩子，这里就讲述了阿泰尔孩子的诞生，生母是 Maria——《刺客信条》第一作中装扮成 Robert de Sable 的年轻圣堂武士。揭穿她的伪装后阿泰尔已经没有杀她的理由，杀死 Al Mualim 后，他们成为恋人，第二作中的一幕揭示了一个后裔的诞生。



隐藏要素

5 大城市地图包括内容

图标	名称	英文名	数量	备注
	观察点	VIEWPOINT	66	攀爬到建筑顶端，在特定地点按 Y 键开启周围区域内的地图
	密码手稿	CODEX PAGE	30	刺杀目标后会得到一部分手稿，其他隐藏在城市中的手稿一般都由守卫把守，利用妓女、小偷或雇佣兵将守卫引开，或者直接上前杀死守卫，进入房间内取得手稿。带着手稿与达芬奇说话，4 张手稿可以增加一格生命上限。
	羽毛	FEATHER	100	象征着自由与和平的羽毛悬浮在各个城市的上空，取得后送到 Villa 城母亲旁边房间的箱子中
	雕像	STATUETTE	8	MONTERIGGIONI 城中有 8 个神灵雕像，找到后放在城堡周围的基座上
	象形文字	GLYPH	20	16 号研究对象留给后来者的信息，在鹰眼下可以看到闪着特殊光芒的象形文字，靠近后用在鹰眼状态等待一段时间扫描完成，按要求解开谜题后取得几秒钟的视频，最终连成一段视频——SUBJECT 16'S THE TRUTH VIDEO。



游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



其实最近一直听见大家说《莱顿教授与魔神之笛》这个游戏不错，对于喜欢掌机的玩家来说，的确值得关注，但最重要的一点便是没有汉化版。对于一个文字冒险游戏来说，这无疑阻碍了我们对它的热情，不过有日语基础的同学可是乐在其中啊。X360上的《虫姬》虽然是一个强化移植版，但新增加的模式具有极大的挑战性，就算是老玩家也会乐在其中。最后，《勇者斗恶龙IX》的下载任务依然丰富，不愧是能玩上一年的神作啊。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

虫姬 双人 Ver1.5

除虫卫士参上！

原名	虫姬さまふたりVer1.5		
机种	X360	类型	射击



黑翼天使X (levelup.cn)

本作是CAVE旗下又一著名弹幕游戏《虫姬 双人 1.5》的X360移植版，虽然游戏新增加了一个X360独有模式，但新要素仅仅是增加了角色绘图，其余和街机版并无差别。另外“Black Label”模式需要单独在LIVE上购买，游戏中无法选择。这里由于篇幅问题，关于游戏的几种难度的区别也不再叙述，如果你是一位成就饭或者弹幕游戏爱好者，希望本文能够给你带来帮助。

Arrange模式

这个模式是原来PS2版移植版中新增的一个模式，需要在游戏中不断切换两名角色进行游戏，由于该模式和其他几个有所不同，所以这里就单独着重讲解一下。

游戏中按下X键可以切换所操作角色，此时按下RT键射击时，同伴会将附近的地方子弹减速；如果按下A键射击，同伴则可以将敌人的子弹反弹，此时需要消耗同伴的琥珀值，但是反弹出去的子弹又可转化为大量的琥珀。

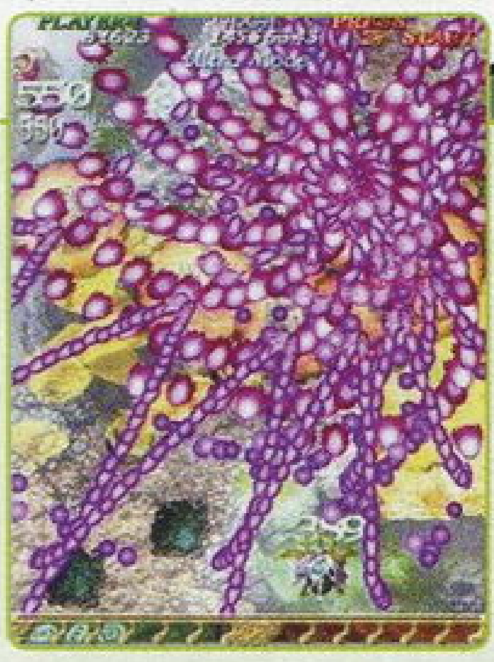


现在让我们注意一下左下角和右下角的数字，该数字表示两名角色各自的琥珀值，左侧为操作角色，右侧为同伴。该模式的主要玩法并不是为了躲避子弹，而是争取高分。所以游戏中需要不断利用“减慢子弹→反弹→减慢子弹……”的循环来获取琥珀，一旦所操作的角色琥珀值达到9999，建议立刻换人。反复如此，如果两人的琥珀值都达到9999还可以发动暴气，威力翻倍。

总之，在附带有自动放炸弹的该模式下，即使你是弹幕游戏苦手，也依然可以体验到异常的爽快感，请不要错过。

成就解除指南

本作的成就由于涉及的不续关通关类型比较多，因此比以往的弹幕游戏难度略高。不过由于除了分数挑战模式以外，其他模式都可无限续关，所以还是有300多点成就可以算是送分的，你只需所以分别选择两个角色把三个难度各通一次就可以解开十几个成就，其他相对较好拿的如下。



成就名称	解除方法
玉砕できません	开始的难度选择Ultra，此时画面会显示“警告”的字样，这是再选择“いいえ”即可解除成就。
优柔不断	一开始的模式选择时，不做任何操作，等待时间倒数结束即可解除成就。
止まってた?!	进入游戏后，不要进行任何操作持续5秒钟。
琥珀收集家	一次游戏中（即不可续关）收集3万点琥珀，推荐在Novice模式下进行。
さよならタウロン	消灭第5关中地面上所有的灯柱，由于自动卷轴很容易错过，建议发现后就用炸弹清屏尽快击破。
变色	一次取得250个琥珀，第5关中后期可以轻松达成，请多利用镭射攻击，然后松开按键一阵琥珀就会自动靠过来
マニアックでまにあっく	在Maniac难度中将得分倍率达到9999点即可解开包括该成就在内的其他两个成就。推荐第二关，选择敌弹较多的时机击败大型敌人发动清屏。
无念のリタイア	在画面中存在1UP奖命道具时死亡进入倒计时画面，1UP奖命道具的位置在第5关进行到一多半时，摧毁一处屋顶即可发现。
己の力	Arrange模式中在不切换角色的情况下完成前两关。
ふたりの胜利	将Arrange模式下的所有难度分别通关一次。
やったー、もういっちょやったー	在自身火力最大的状态下，通过获得弹药升级道具或者炸弹时的加分来奖命，建议普通难度下按照3500万分的标准计算时机。

勇者斗恶龙IX 勇者冒险日记 Vol.7

原名	ドラゴンクエストIX 星空の守り人		
机种	NDS	类型	角色扮演

前段时间由于正值西方的“感恩节”，所以本作的下载特典也相继推出了相当厚道的内容。除了近期入住露伊达酒馆的8代女主角洁西卡（ゼシカ，职业为まほうつかい）和2代的公主普林（プリン）外，新开放的任务也追加了新魔王的藏宝图，成为了玩家收集宝玉的新选择，还没合成出终极武器的玩家赶抓住紧这个难得的机会吧！



No.149	まぼろしの树のなぞ
必要条件	完成任务No.148
任务NPC	サンマロウ广场喷水池旁的学者
任务奖励	マジカルメガネ

接受任务后乘坐天之箱舟降落在都市所在大陆右上方一个孤立的小岛（俯视能看到蓝色的发光点），调查树木前的闪光点后前往“グビアナ城”与教会里左侧的神父对话，接着乘坐天之箱舟降落在“カルバドの集落”左侧靠海的封闭区域，依次调查大陆凹陷处墓碑前出现的三个闪光点后，返回向委托人汇报情况即可。

No.150	世界灭亡！?
必要条件	完成任务No.149
任务NPC	天之箱舟第三节车厢的
任务奖励	ギャルのコサージュ

进入天之箱舟内部一直往左下前进，与保管室门前的桑迪对话后进入房间触发强制战斗。敌人由于会连续行动三次，所以对我方的防御力是一个不小的考验，其中连发的冰魔法可以使用“ミラーシールド”、“マホカンタ”等魔法反弹效果的技能将伤害转嫁给BOSS，不过中途需要注意她会使用“いてつくはどう”取消我方的所有有利状态，而一旦中了沉默就要立即使用“ひかりのはどう”解除。最后由于敌人的HP并不高，所以战斗中不必刻意蓄力延长战斗时间，使用回旋标的“シャインスコール”或“ギガスロー”技能可以针对弱点快速削减其体力。胜利后进入传送点得知桑迪是女神塞蕾西娅的妹妹，最后返回天之箱舟与桑迪对话结束任务。

No.151	ワケあり商人★
任务NPC	石の町所在大陆右侧洞穴中的商人
任务奖励	シドーの地图Lv1（ミスリルこうせき）

与商人对话他会要求玩家拿一个“げんませき”来交换家传的藏宝图。要合成该需要三种材料，其中“あやかしそう”可直接采集；“せいわいせき”需要先采集素材“うるわしキノコ”、“どくどくヘドロ”、“うしのふん”合成出“あかしなくすり”，然后再与素材“いかずちのたま”和“こおりのけっしょう”合成得到；“超ばんのうぐすり”需要先在“サンマロウ”购买素材“特やくそう”、“いやしそう”、“まんげつそう”合成出“ばんのうぐすり”，再与“めざめの花”（サンマロウ道具屋购买）和“天使のすず”（ツォの浜道具屋购买）合成得到。

莱顿教授与魔神之笛

莱顿、魔女与魔神不得不说的故事

原名 レイトン教授と魔神の笛

机种 NDS 类型 文字冒险



黑翼天使 X
(levelup.cn)

在人气极高的呼声下，“《莱顿教授》系列”新“三部曲”的第一作终于登场了。本作的风格基本保持了以往的特色，喜欢解谜类游戏的玩家又可以在将近 200 道谜题中寻找乐趣了。这里由于篇幅问题无法放出全谜题翻译，所以只针对游戏的收集要素以及迷你游戏做一些讲解。不过很多谜题和文字的关系不大，即使不懂日语的玩家也可以提前尝试一下。

收集品

其中第一个收集品是随剧情进行会提示获得的，之后则需要玩家自行探索。这里我们就将所有的收集品位置列出来，以供各位参考。另外表格中所标示的章节只是最初可以获得该收集品的时机，即使遗漏也没关系，可在通关后一一补完。

序号	名称	章节	场所	具体地点
1	ちっちゃな化石	第二章	3 番街通り	下方的管道
2	おもわせぶりな破片	第三章	2 番街通り	下方水渠
3	ひび割れたティーカップ	第三章	レストラン	左侧椅子底部
4	べたべたのスプーン	第二章	ミストハレリへの桥	右侧的箱子
5	忘れられた小ビン	第三章	猫屋敷	中间的小屋
6	おてがるな石版	第四章	市场の入り口	中间的草丛
7	ひんまがったカフスボタン	第七章	署长室	左边的旗帜处
8	たぐいまれなる书物	第四章	图书馆	右下角的书架
9	まいごの罗针盘	第五章	ダム前	下方的水流处
10	おぎょうぎのよい器	第四章	十字路	左侧的商铺
11	けなげな发饰り	第五章	ミストハレリ署前	右下角的草丛
12	いろあせすぎた地图	第六章	资料室	向后数第 3 个书架
13	优いの假面	第四章	黑カラス市场	左侧小摊
14	みたこともないタネ	第六章	フラワーショップ前	左上方的花丛
15	すすまみれのマント	第七章	地下室	右下角的袋子
16	きらびやかなクズ	第九章	第 3 栋	左侧的箱子
17	こっけいなかたまり	第九章	废工厂の里口	下方的河
18	かみあわぬ齿车	第九章	第 5 栋	左下方的杂货堆
19	おそろしい绘画	第四章	舞台里	左上方的画框处
20	やさしい羽根	第四章	301 号室	左边的床
21	ゆかいなオブジェ	第九章	音乐家の部屋	留声机的左侧面
22	ゆくえしれずの友达	第五章	ユラの部屋	中间的椅子
23	奇妙なウロコ	第五章	湖畔	栈桥左侧的湖水中
24	しろがねの小石	第七章	黄金　发掘现场	右上角的洞穴

火车快跑

第二章与船夫对话后开启该迷你游戏，规则比较简单，铺设轨道绕开障碍物，引导列车途径所有的车站然后到达终点即可完成游戏。

左上角的黄色槽为燃料槽，表示列车可前进的最大距离，每铺设一格该槽右侧的数字便会减少一点，燃料用尽时列车将无法前进。此外有些地图上有黄色的燃料，如果铺设轨道让列车通过该燃料，还可以回复部分燃料槽。

铺设路线时可以与已铺设好的轨道交错，形成十字路口，不过只限纵横相交。左上角的数字表示列车的车厢节数，注意行进的时机，不要与其他列车相撞。后期有时需要同时引导两辆列车都到达终点，此时由于燃料是共用一个槽，所以还得注意合理分配。

画面下方选择“せんろをけす”可以消除所有已铺设好的轨道，而选择“はっしゃ”则为发动列车。流程中会获得该迷你游戏的各种地图，下面就让我们看看具体的获得方法。

序号	名称	章节	场所	获得方法
1	ジャッキー・トレイン	第二章	南ボート乘り	与ジャッキー对话后获得
2	ドミニカエクスプレス	第三章	2 番街通り	与ドミニカ对话并解开谜题 NO.15
3	オジージの梦列	第四章	エリーノース公园	与オジージ对话并解开谜题 NO.26
4	ゴンの驿弁巡り	第四章	市场・中央エリア	与ゴン对话并解开谜题 NO.36
5	ヤマダの山	第五章	大广场	与ヤマダ对话并解开谜题 NO.42
6	出张オーガスタス	第六章	フラワーショップ前	与オーガスタス对话并解开谜题 NO.56
7	ナディン危机一发	第七章	发掘队据点	与ナディン对话并解开谜题 NO.65
8	ウーゴの苦恼	第七章	アパート通り	与ウーゴ对话并解开谜题 NO.68
9	ローザの一人旅	第九章	レントンの研究室	与ローザ对话并解开谜题 NO.120
10	ベスの思い出	第十章	玄关(トライトン邸)	与ベス对话并解开谜题 NO.136

注：全部完成后在菜单下的レイトンからの挑战状中追加“新たなる道を开拓した者の部屋”。

通关后要素

主线流程结束后，你可以读取通关存档将全部收集要素和迷你游戏补完。另外在菜单下追加的レイトンからの挑战状中还有更多高难度的谜题等着你。至于新增加的“レイトン教授のロンドンライフ”则是一个类似于 RPG 的模式，在这里你需要帮助各种各样的人，完成各种委托任务，体验自己的伦敦生活。

观赏鱼

剧情进行到第三章追猫的时候与饲养鱼的人对话后开启该迷你游戏。游戏方式比较奇特，点击鱼缸中浮起的日文假名并将其拖到鱼的嘴边可以让鱼去吃它。鱼吃下假名后又会吐出新的假名，这些新的变化的结果可以在上屏查看，此外点击某种颜色的鱼可以查看该鱼的特点，即该鱼将会如何变换假名类型(比如上屏的方框是左右移动还是上下移动等)。

点击“ひとつもどす”可以返回上一个词语，点击“リセット”则为重头开始。最后只要能够变化出上屏所指定的词汇，观赏鱼游戏就算成功。这里顺便给出喂食的最快顺序，按照表中所列的颜色依次喂给对应颜色的鱼即可。

序号	名称	章节	场所	获得方法	最快喂食顺序
1	ここちよい庭の水槽	第三章	おさかな研究所	与マロン对话并解开谜题 NO.19	红红蓝
2	おおらかな桥の水槽	第三章	帽子屋前	与ブラウン对话并解开谜题 NO.21	黄黄红蓝蓝
3	にぎやかな家の水槽	第四章	1 番街通り	与ジャスミン对话并解开谜题 NO.27	绿蓝蓝红黄
4	静かなアーチの水槽	第四章	市场・北エリア	与プチック对话并解开谜题 NO.39	红蓝黄
5	梦うつつの水槽	第五章	舞台里	与クロウ对话并解开谜题 NO.50	黄绿黄蓝黄红黄
6	夜のとばりの水槽	第七章	大广场	与マギー对话并解开谜题 NO.62	绿红蓝绿黄黄 绿黄黄黄蓝绿
7	くねくねパイプの水槽	第八章	レストラン	与ガップル对话并解开谜题 NO.91	绿蓝蓝黄红
8	アカマダラキノコの水槽	第九章	图书馆	与オルガ对话并解开谜题 NO.109	黄黄红绿
9	とんがり屋根の水槽	第九章	黑カラス市场	与シャクレール对话并解开谜题 NO.117	黄绿红绿红绿蓝
10	小　な　の水槽	－	－	1～9 号水槽全部完成后获得	绿蓝黄绿黄

注：全部完成后菜单下的レイトンからの挑战状中追加“水中の奇　を见届けし者の部屋”。

人偶剧

第四章一开始与旅店外的女服务员对话，就可以解开该迷你游戏。该模式与其说是一个游戏，不如把它看成一种填空题。选定人偶剧的剧本后上方的的人偶就会开始表演，并且不停地对话。途中会有部分括号出现，此时需配合台词来选择的最适当台词来填空，如果正确则显示“ぴったりの演技”，所以此题对日语水平有稍高的要求。不过选择错了也没关系，点击屏幕左下角的“まきもどし”可以令情景向前“倒带”，然后重新尝试即可。

最后需要注意的是，台词收集不够全否则是无法将该游戏进行完整的，具体已获得台词可在情景剧选择画面下点击屏幕下方的“おぼえたえんぎ”查看，下面就让我们看看所有台词的获得方法。当然为了日语不是很好的玩家也可以完成游戏，这里同时送上最佳台词选择，以供参考。

序号	台词	章节	场所	获得方法
1	あらった	第四章	客室廊下	与バベット对话
2	いためた	第四章	市场・西エリア	与バージャ对话并解开谜题 NO.37
3	いどうした	第七章	图书馆	与グッシー对话并解开谜题 NO.75
4	おいた	第五章	市场・西エリア	与モノリー对话并解开谜题 NO.52
5	おろした	第九章	破坏された民家	与ブロッコ对话并解开谜题 NO.112
6	かきまぜた	第七章	地盘沉下の道	与ゴン对话并解开谜题 NO.64
7	かじった	第九章	2 阶カウンター	与モニカ对话并解开谜题 NO.121
8	かまえた	第四章	客室廊下	与バベット对话
9	きった	第四章	客室廊下	与バベット对话
10	こすりつけた	第七章	2 番街通り	与ドミニカ对话并解开谜题 NO.70
11	そえた	第七章	段桥	与カラム对话并解开谜题 NO.76
12	たべた	第五章	空の渡り廊下	调查门并解开谜题 NO.47
13	つぶした	第六章	大学ロビー	与デルモナ对话并解开谜题 NO.53
14	ながしこんだ	第四章	レストラン前	与パディ对话并解开谜题 NO.25
15	なめた	第四章	市场・南エリア	与マリリン对话并解开谜题 NO.33
16	ならべた	第七章	ホテルロビー	与バベット对话并解开谜题 NO.74
17	にこんだ	第四章	市场の入り口	与タフィー对话并解开谜题 NO.35
18	ぬりたくった	第七章	博物馆前	与ミック对话并解开谜题 NO.85
19	はった	第六章	博物馆 1	与イワン对话并解开谜题 NO.59
20	ひねった	第四章	ホテル前	与ボリス对话并解开谜题 NO.23
21	ふきこんだ	第五章	森の小道	与バジャー对话并解开谜题 NO.40
22	ふりあげた	第七章	3 番街通り	与チャーリー对话并解开谜题 NO.71
23	まくった	第九章	ホテルロビー	与ジョセフ对话并解开谜题 NO.107
24	みがいた	第五章	荒れ果てた庭	调查森林并解开谜题 NO.46

小提示 《伊苏 7》是最近热门的汉化游戏之一，其实这个游戏大多数玩家早已通了日文版，所以还想体验一次中文剧情的玩家可要抓紧了哦。

本期栏目我们来一点不同，读者们不会看到最近的游戏机和周边报价，也没有相关硬件科普文章，取而代之的是一篇与国内几家游戏店老板的聊天对话。在这次与几个店家的聊天中，我听得最多的就是他们向我吐苦水，并且经常用反问的语句向我发问，搞得人是哭笑不得。个人认为，各位店家还是反映了部分国内零售电玩圈内的现况。看了本文后，或许希望投身到电玩零售业的朋友们要再考察一下了。

国内电玩店现况一瞥

电子游戏产业直到今天，在国内还是没有形成正规化，产业化的格局。过去这片属于“灰色地带”的产业链仿佛深不可测。而在信息流通相对发达的当今，许多隐藏的秘密已经比较透明化。做生意就如同去学校要读书一样，有的学生成绩不错，有的学生成绩优异，而有的却是一塌糊涂，这比的就是个综合素质和综合因素。下面我们特地对 4 家游戏店老板进行一次问卷调查，涉及到了实体店和网店等诸多方面。其实，最终总结一句话：现在做什么都不容易！

店家A 从事电玩经营超过 10 余年的老店，整体规模中上，有自己一整套进货销售渠道。现在还是以传统的实体店为主，网店虽然有，但由于缺乏管理和销售人才，一直没有大的起色。

店家B 2 年前，从经营网店开始涉足电玩行业，由于自身的勤奋加上手中握有一定资源，网店发展比较顺利。后来发展到开设了实体店。由于整体大环境不佳，加上分身乏术等原因，近期准备关闭实体店，专心发展网店。

店家C 经营传统的电玩实体店已有 10 余年时间，不过一直处于中小规模。经营范围比较广，涉及到模型、周边以及主机的维修。由于人手有限，一直没有大力发展自己的网店。面对如今严峻的市场形势，传统的销售方式受到了极大的冲击。所以，他们是本文抱怨最多的一家。

店家D 本文中起步最晚，规模最小的一家经营者。目前没有实体店，只有一间淘宝网店。由于资历浅，所以他们总结的最多的或许就是勤奋二字。

实体店篇

问题 1. 开店成本

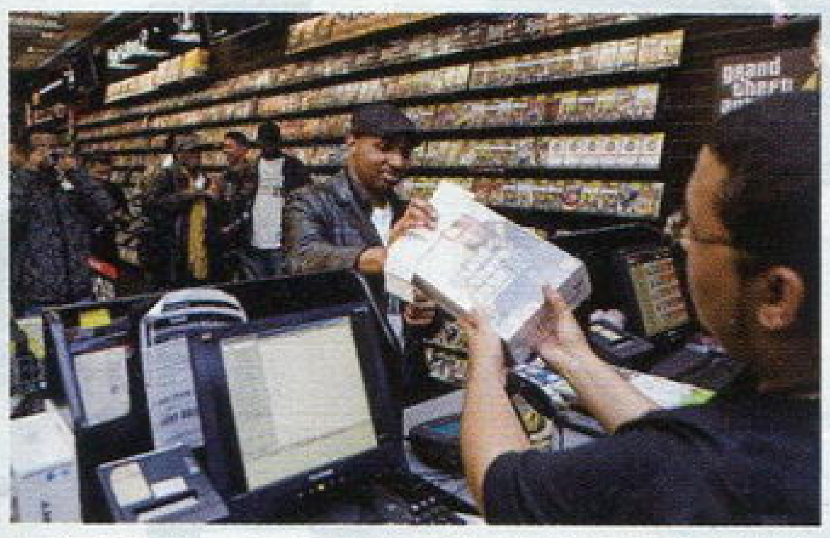
店家 A： 基本要 2 万以上，还得看你开在什么位置什么地点，还有面积大小和存货量。以本店来说，我们的形象店投入了 100 万。

店家 B： 装修、盘铺子每个地方都不太一样，设什么可参考的，对于一个 15 平米的铺子基本上得花个 2～3 万吧。库存方面大概是 5 万。主机库存占了最大的份额。这样第一次投资大概是 8 万，回头手上还得有个 2～4 万的流动资金，差不多就是 10～12 万的投入。如果你要开的铺面更大，投资按倍数增加。

店家 C： 不到 10 万。

问题 2. 在国内，次世代主机 PS3、X360 以及 Wii，哪个销量最好？

店家 A： 以 X360 为主，Wii 次之，PS3 垫底。X360 是目前真正玩家的主要消费对象，Wii 大多是一些不怎么玩游戏的人来买的，而 PS3 在当前没有 D 版支持的情况下只有极其核心的极少数玩家才会购买。



▲有人预言，不久的将来游戏将完全脱离传统的店铺销售方式。

店家 B： 目前来说，这三家的销量在国内都半斤八两。沿海城市就这两个月来说，X360 和 PS3 的零售还不错，Wii 的销量一直比较平稳。

店家 C： X360 又有高清，又有 D 版，除了少数 PS3 独占游戏外，X360 基本都有，所以自然卖得很好。Wii 因为便宜，买的人也不少，不过很多都是听说能够健身就买了，连“Wii”怎么读都清楚。现在 Wii 的风头以过，销量一阵一阵的。

问题 3. 平均每月能够出多少台 PS3、X360 以及 Wii。

店家 A： 三者的销量差不多，PS3 目前 10 台／月，X360 和 Wii 的销量也能达到 8 台／月的样子。

店家 B： 看淡季还是旺季，如果是淡季，每种主机都是个位数，不提也罢。如果是旺季，一个月 20～30 台的 X360 不会是难事，PS3 的话 3～5 台也很正常，Wii 的话得有 10～15 台。

店家 C： 最近生意淡得很，就没有几家能够赚钱的。Wii 月均 3 台，PS3 月均 2 台，X360 月均 6 台。我一个月能出 5 台 PS3，我就可以每个月请你下馆子了。很多熟客转战淘宝了，我们是能活就活，活不下去就转行咯。

ACE 飞行员： 你转行？那准备做什么呢？

店家 C： 炒房，中国房地产是不灭的神话。

问题 4. PS3 和 X360 以及 Wii 的返修率的情况如何。

店家 A： PS3 的故障率是最少的，占零售额的 1%。X360 老版（双 90 纳米）的故障率占到销售量的 50%，但新版（双 65 纳米）出来后，故障率基本可以说没有的。Wii 就不好说，因为经常需要更新系统固件，出现的故障率可能就“变砖”或读不了新游戏的问题比较多。完全坏的倒是很少。

店家 B： 自去年年底，双 65 纳米的 X360 上市以后，X360 主机到目前为止 0 返修，不过倒是有坏电源跟坏硬盘的。而 PS3 的话也没有什么故障，卖得都很顺利。反而倒是时常有客人拿主机过来处理的就是 Wii，倒也不是硬件损坏，不过只是系统问题，因为 Wii 的升级跟 IOS 破解太麻烦了，基本上 1 个月就会有新游戏玩不了，需要给系统打补丁（加新的 IOS）才能玩到，另外不小心格式化机器了，或者装错软件了也会很麻烦，变砖了的机器不是每台都能救回来的……

店家 C： 老版本的 X360 几乎全部红了，返修率 100%，而现在的新版 X360，就是 1 年内销售的，返修率不到 1%。PS3 40G 有出现光头和黄灯还有网络模块（找不到手柄）的问题，返修率不到 10%。只要是香港行货，我这边直接送到香港换新机器。

问题 5. 贩卖哪一台主机最赚钱，哪一台主机最不赚钱，请说明原因。

店家 A： 就目前来说，贩卖那台主机都不赚钱。只是相对来说那台能多赚几口饭钱而已。PS3>X360>Wii。

Ace 飞行员： 你这里居然 PS3 卖得还比 X360 好啊？

店家 A： 你对我的销售能力不满？

店家 B： 最赚钱，不敢说，全套下来，七七八八都买齐的话，其实也就赚个百来十块钱，只是赚的容易点，轻松点。买 X360 的都是真玩家，大家有共同语言，好交流，也愿意经常光顾买点东西买点游戏。遇到这样的顾客，就当交个朋友，这样的顾客会介绍更多身边玩游戏的人过来买机器，这样店子才会做大，相信还觉得自己还算是个玩家的 BOSS 都是不会玩那些猫腻的。



▲海外游戏连锁店的规模对于国内玩家来说只能用震撼来形容。图为目前全球规模最大的电视游戏和娱乐软件零售业巨头 GameStop 的回收主机测试车间。

店家 C： 懒得和你说了，求你放过我吧。

问题 6. 每台主机利润多少？

店家 A： 50～100 不等，主要受市场价格每天像海鲜价变动所影响。现在游戏行业（国内零售业）的利润其实和苦力赚的钱相差无几。

店家 B： 原厂标配一套的利润 50 元顶天了。PSP 跟 NDSi 这种掌机的利润也就 10～20 元，X360、以及 Wii 还有 PS3 的利润有 30～50 元。你别不信，这还是毛利，除去运输跟库存成本，老老实实卖台机器就是几乎不赚钱的生意。竞争嘛，是个人都能拿到货，就是有人愿意只赚 10 元钱卖出去“走量”嘛，大家卖的东西都一样，只能打价格仗了。不信的话上淘宝查一下同城最低价，再上周围实体店问问就知道了。

店家 C： Wii 现在 1320 的进价，卖 1380 人家还嫌贵，1300 多的成本赚 100 不到，你说狼狈不？你以为是 PS、PS2 那个年代，可以每台机几百块钱的利润啊！现在卖一台 PSP3000 加配件能有 50 块钱就不错了。

问题 7. 游戏店靠什么最赚钱？

店家 A： 其实我想改一下问题，游戏店现在亏多少？话说回来，游戏店能赚点小钱的还是盗版，还有一些第三方的游戏配件周边之类。

店家 B： 现在价格这么透明，谁都知道先上网查一下底价，然后再来店里砍价。所以，能赚到钱的事情绝对是见不得光的事。偷换原装配件，例如换走原装电池，或者换走你的光驱、手柄；修主机，例如，明明只是光驱排线松动

故障导致的三红，跟你说要修主板，0成本直接套走300元，换个保修，收个三五十；以次充好，例如拿80GB硬盘骗你说是120GB的。

去年的时候，别人在淘宝上都是问：你们那里有实体店么？我过去能不能按淘宝价格给我？今年则是：我自己过去取，不麻烦你打包了，你给我再便宜点……

店家C：电玩市场现在已经够乱的了，你们媒体再搞（报价）这些东西，别家不卖你们杂志的还好，有卖你们杂志的都被你们的报价逼得去跳楼了。卖主机根本就不赚钱，只有配件赚点小钱。淘宝已经把价格整的很乱，很透明了，现在市场上零售批发乱的不是你们可以想像的，这半年没有几家能有钱赚的。

ACE飞行员：继续继续……

店家C：你们杂志就放过我们吧，养家糊口也不容易的。实体店都有成本的，要租金，要人工，不是淘宝一台电脑就可以搞定，要发货才临时去调货。实体店还要压货，跌了就亏涨了顾客也不买账。

ACE飞行员：那你们怎么不发展淘宝业务呢？

店家C：淘宝店你以为好做啊？淘宝上买的人都是选低价的，运费低的，东西都差不多，像X360，假如今天成本价改好是1800，淘宝上1810就有人卖。你的胶纸不用钱啊？电话不用钱啊？箱子不用钱啊？你想，要是实体店在卖一台利润有100块钱的机器，来了个淘宝的垃圾，要用淘宝上不赚钱的价格来买机器，那你说会不会影响来实体店的那个顾客。你们杂志就安心搞游戏方面的内容吧，市场还是交给市场去发展。

问题8．对内地整体游戏店的一些看法。

店家A：国内的游戏店特别是一些内地的游戏店，销售的都是期货。而且缺乏优秀专业的销售人员，售后服务真的是福利彩票机构水平，买游戏硬件前真的要仔细考虑清楚。只怕可以买，但坏了没处修，真那个郁闷。

店家B：没有太多的看法，现在生意难做。

店家C：个个以为游戏机很赚钱，做手机的也插一手，做相机的也插一手，做数码的也插一手，做MP3的也插一手。你去赛博，赛格（电脑城）看看。赚不到钱了，就砸市。我和很多同行都聊过，内地很多的这半年已经亏的不堪入目。还有高达模型，我再跟你唠叨唠叨。日元最近涨得厉害，现在成本一个回来都要按6算，现在客人来都是问5.5算卖不卖？

问题9．如果我想开个游戏店，有什么建议。

店家A：了解货源，掌握市场需要。比较保险是一定要找大型有实力的店家拿货。或者加盟有实力的店家联合销售。（当中也要考虑以大欺小，大鱼吃小鱼的风险。）

店家B：现在生意难做，别以为这个行业是个暴利行当，完全是辛苦活。开个饭馆别比较实在。游戏可以不玩，饭不能不吃。

店家C：改天我批发，卖白绸缎去。

ACE飞行员：什么？卖白绸缎？

店家C：卖白绸缎，专门批发给做电玩的，让他们去上吊。

ACE飞行员：……

淘宝店篇

1．综合评价，是实体店盈利多还是淘宝店盈利多。

店家B：就我自己的情况来看，毛利是1：1的。但如果刨去店租、水电、人工等，只算纯利的话是淘宝多。别看淘宝单件卖的便宜，但是量大，而且交易成本低，一个人可以同时应付好几个客人。但实体店不说店租、水电等死成本，一个店员同一时间只能招呼一个客人，而且卖一台机器花的时间比淘宝店接待一个客人的时间要多出好几倍，但利润却没有淘宝的好几倍。

店家D：我没有实体店，完全就是淘宝店。打拼快1年了，整体来说淘宝店可以经营下去，但是需要用心经营，不断寻找新的货源和新的产品。有时候晚上快2点了，客户在旺旺上询问产品，那也要耐心回答才行。

2．在不故意炒作的情况下，1年能够达到几颗钻石。

店家B：因人而异，我自己单打独斗4个月从0开始升到1钻（250个好评），1年到达2钻（500个好评）1年半到达3钻（1000个好评），开店2年后到达4钻（2000个好评）。升级速度是越来越快的，因为你的经营丰富了，评价积累有了，店的生意也会越来越好，这是一个良性循环。

店家D：本店起步基本晚，好在老天爷照顾，发展得还算过得去，1年时间到了2颗钻石。

3．你的淘宝店请人炒过信用吗？

店家B：没有，开店早，那时候还没有"刷钻"这个业务。而且那时候店也少，努力一下很快就能起色。不像现在，是个人都是好几钻的信誉，皇冠店也很多。刚起步的小卖家不搞点小动作基本没得玩，人家为啥要在你这个什么都没有的小店买东西呢？首先，不仅是没信誉别人不敢买，而且新开张的你自己也没什么经验，别人的已经做起来的店铺宝贝的价格比你好，页面也比你详细美观，感觉正规得多，自然生意就越做越好。

店家D：刚开始生意冷清，淘宝拼价格也非常的厉害，天天收到"炒作信用"的消息确实有点心动。不过我还是坚持下来，没有搞这些歪门邪道。现在淘宝"炒作信用"的比较严重。其他你只要看看那些开店不到几个月，就达到4颗钻石甚至皇冠的游戏店，那肯定是做了手脚的。

4．开淘宝店的心得体会。

店家B：比开实体店轻松得多。也多亏有做网站的经验，做起网店来算是得心应手。

店家D：淘宝上的价格战有时真的让你吐血，产品的利润也被压到了只有几元钱，总是生意难做，要用心，要坚持。

5．现在有些店家卖的游戏产品又快又便宜，值得相信吗？

店家B：大部分是值得相信的，当然骗子也是有的，所以得加以辨别；

第一，要有一定经营时间，开店半年以上的店子较好，别的不说，至少老板也这里坚守了半年了；

第二，要有一定信誉，不要求皇冠，怎么也得1钻让人家知道，这店还是比较靠谱的吧；

第三，要有一定的交易量，一个星期一件东西都卖不出东西的店子肯定有问题；购买的时候要问清楚才行。

第四，好评度要高，虽然有好几钻的信誉，但是却一堆的差评中评，这店老板不老地道，还是不要光顾为好。

第五，实物拍照，详细说明，不是自己的产品盗别人的图来用，谁知道这家店是不是真的有现货，回头拍下来拖你几天时间不发货，这交易换谁也不会高兴。

店家D：渠道不同，价格和速度肯定也会不同。不过一般来说，信用等级不高的店，为了吸引顾客，他们的价格都会比4钻和皇冠店的价格低一些，有的甚至低很多。现在淘宝交易都使用支付宝，不满意或者发生纠纷可以找店主解决，申请退款和更换产品的主动权其实在买家手中，所以只要购买前问清楚，收到产品觉得不错了再付款，一般没有什么问题。现在有些黑店我也听说了，交易时扯各种理由不使用支付宝，这种店千万不要理他。



▲海外将有缺陷的机器进行回收，并分不同等级翻新处理。国内涌现了大量美版主机就是从这些渠道进来的。

GT coupe 出品　PS3蓝牙耳机

随着PS3主机上强调联机的游戏越来越多。当你踏入游戏联机的殿堂后，你会发现不可避免的需要和其他玩家交流。打字怎么也比不上直接通话方便，所以过去可有可无的蓝牙耳机，现在逐步成为了PS3玩家的必备品。GT coupe在PS3上的主要产品之一就是我们本文要评测试用的这款蓝牙耳机。本产品采用一次性塑封包装，包装盒内除了一个耳机外，还配备一套PS3用USB连接线，它专门为本款耳机充电，同时也可以为PS3手柄充电。该款耳机的颜色纯黑，重量很轻，估计只有20克，造型给人一种比较科幻的感觉。用USB线连接耳机和PS3后，2个多小时就能完成充电。充电时耳机有红灯长亮指示，充电完毕则变成蓝色。不要拔掉USB线，在PS3菜单设置中登录蓝牙设备，进行搜索时，按下耳机上惟一的按钮，这时耳机指示灯会变成红蓝交替闪烁，几秒钟该耳机就能被PS3识别，PS3弹出信息后，输入初始识别码"0000"，最后显示该设备为"Headset PS3"。通过我们实际使用，该耳机音质令人满意，基本保证达到普通耳机的音质。在网络顺畅的情况下，没有出现明显声音延迟的情况。后来我们又将其与手机连接，同样很快被识别，并且音质令人满意。

在国内，PS3上相关的周边产品屈指可数，而这款GT coupe蓝牙耳机虽然没有原装PS3蓝牙耳机那种厚重感，但相对低廉的价格和适用性是其明显的优势。



游戏二手交易心得

文 sossos180



▲图为 levelup 网友 POP2010 正在出售的大量二手游戏。话说回来，国内这样疯狂的游戏玩家还真不少呢。

不久前，UCG 的编辑找到我，让我谈谈自己是怎么走上二手游戏交易这条康庄大道的。（编注：SOS 君的二手交易史请参看本期“特别企划”）并希望我能说说二手交易方面的心得。其实我在二手交易领域出道比较晚，交易的内容也集中在 PS3 软件上——当然，PS3 正版游戏的二手流通最为普遍——对硬件和其他机种二手交易情况的了解也只是参考了其他玩家，算不得什么行家，但从中的确受益不少，有一些经验可以和大家一起分享，有说的不对的地方，还请二手交易达人们批评指正。

交易平台

对于有闲置的软硬件、也希望尝试二手交易的朋友来说，因为不了解二手交易的平台，想法就无法化为行动。这里要说明一下，单纯在淘宝网上发布二手软硬件信息，其交易速度、成功率其实是很低的，淘宝网是一种相对安全的收付款手段，但要想让买卖双方快速配对，那么各大游戏论坛的二手交易区才是更具效率的交易平台。比如“游戏城寨”的交易专区（网址是 http://bbs.levelup.cn/showforum-29.aspx），信息量大，交易内容丰富，有需要的朋友可以逛一逛。

至于在二手交易中占主导的 PS3 二手软件交易，个人推荐的是“PS3 中文社区”的“坛友交易市场”（网址是 http://www.ps3ol.com/forum-45-1.html），神机玩家相对集中，比较热门的软件一般都可快速成交，冷门游戏也更容易消化。当然，各论坛的用户群不同，可多跑几个交易网站碰碰运气，以增加成交几率。

发布信息

受较早从事二手交易活动的玩家影响，二手交易帖中有一些专用术语，对于刚刚开始尝试二手交易的



▲网络时代为玩家提供了极其方便的沟通交易平台，信息的发布也非常简便。

朋友来说在理解上可能会有些小障碍，但并不会太难理解，看过常用术语对照表之后，应该就能很快就能融入交易氛围中。信息发布中还需注意的地方，一个是帖子的标题上最好能够写明出售或求购物品的基本信息，只写“出二手游戏”可能会错过一些交易对象；二是帖子内最好能留下 QQ、手机号、淘宝旺旺之类的联系方式，如怕泄露个人隐私，注明只用论坛短信联系也可以。还有很重要的一点，就是信息内容要真实，不要虚报成色或刻意隐瞒货品的瑕疵，不然肯定会造成交易纠纷。有条件的卖家，可在帖子里上传实物照片。

常用术语对照表

术语	意思
出	出售
收	求购
箱说全	包装盒、说明书齐全
无划	盘面没有划痕
秒、速度	快速、干脆地进行交易
秒价、菜价	非常低廉的价格
包邮	卖家承担运费
不包邮	买家承担运费
刀	砍价
刀客	喜欢砍价的买家
面交	当面进行交易
自取	由买家上门取货
TB	淘宝网
PM	论坛短信联系

定价环节



▲现在定价很多时候以淘宝价作为参考。

如果不了解自己所要买或卖的物品价格，除了参考别人的定价，主要是参考淘宝上相同物品的全新最低价，再减去一定的数额即可。也就是说，二手物品的定价应以现行价格为基础，如果是一些老游戏、冷门游戏、值崩游戏，二手价格很可能和你当时买来的价格相差很大，若货品有瑕疵，比如没有说明书、盘盒损坏、光盘有划痕，价格自然还要降低，这些都应有心理准备。一般来说，如定价过高，是会有人提醒的，对这些“好事者”态度可友善一些，当然自己多了解一些行情，可避免被恶意压价。

另外，地区版本对于二手价格的影响也比较直接，因为汇率等多重因素的影响，一般来说，相同游戏的日版价格＞美版＞港版（台版）＞欧版＞韩版。其中美、港、台、欧的价格是比较接近的，欧版部分软件价格非常便宜，而港台版的中文游戏解决了语言障碍，比较受国内玩家青睐。需要注意的是，韩版价格虽低，但在二手市场却不受待见，经常被狂压价或无人问津，如非价格优势非常明显，韩版软件不作优先考虑。

交易方式

淘宝交易和同城面交是玩家最常用的两种交易方式。网上交易不受地域限制，支付宝也是比较安全快捷的收付款方式，已被越来越多的交易者所采用。淘宝的具体注册方法请参看网上的教程，需要一些手续，但不算复杂。面交的方式适合住的比较近的玩家，同城面交的安全性更高，但限制了交易对象的范围和数量，双方奔走还要花费一些交通和时间成本，因此，相同商品的面交价格一般会低于淘宝交易价格，买家自取的价格会更低一些。个人推荐使用淘宝交易方式，但买卖二手主机、打包出售大量软件等情况，面交显然更加可靠。

多张游戏或游戏加主机一起“打包出售”，这种情况需要注意的是“打包内容越多，成交几率越低”，在打包方面不必太过执着，可适当拆开卖，以提升成交几率，而且打包在定价上也应有所让步。

包装和邮寄

异地交易的卖家为避免不必要的麻烦，在详细填写快递单据的同时，包装严实也很重要。以游戏软件为例，推荐的包装方式是先在盘盒里放入一张对折两次的白纸或是旧杂志纸，以防止光盘在运输途中因脱离盘扣而划伤，再用气泡纸包好盘盒，装入一个大小适中的硬纸盒里，四周垫上一些报纸用以缓冲，最后用胶带封好就 OK 了。这种包装方式对盘盒和光盘都能起到良好的保护作用。而快递的成本因在定价时考虑，如要选择顺丰这类收费较高的快递公司时，由双方协商决定。

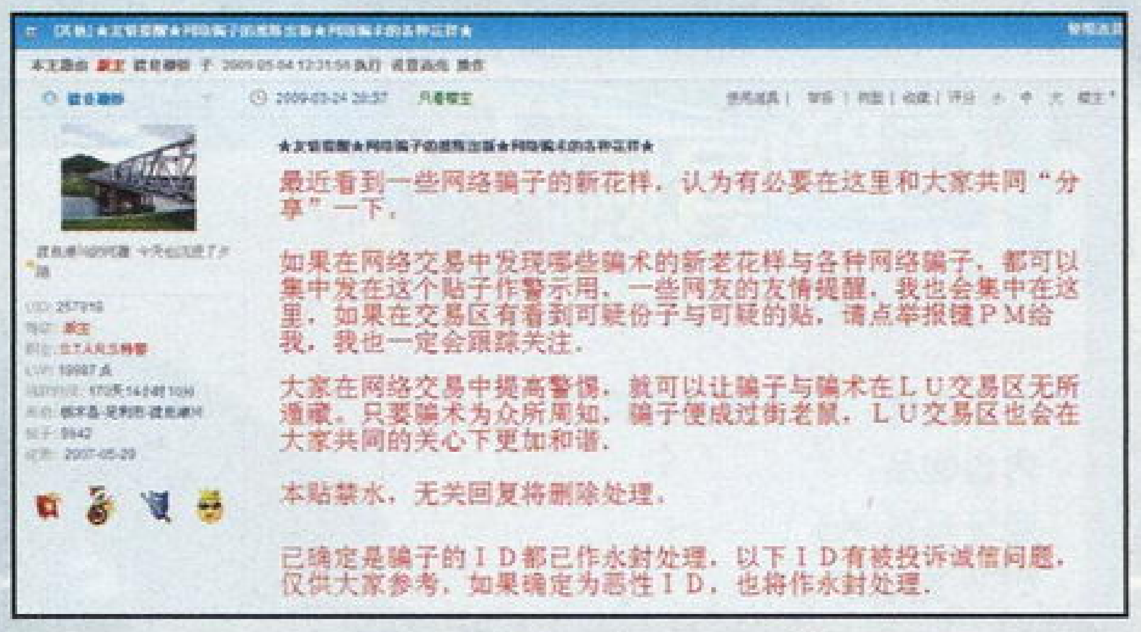


▲如果你是卖家，请将产品包结实点，或许你会经常和气泡袋打交道了。

交易风险

二手交易的风险一是在邮寄过程中物品出现损坏，除了包装严实减少这种可能性之外，万一遇到这类情况，那么双方最好还是协商解决，共同承担部分损失。以积极友善的态度去解决问题十分必要，毕竟二手交易不是一锤子买卖，如果想长期获得其他交易者的信任与尊重，就应重视个人信誉，将心彼心地在问题发生后做出适当的让步。

邮寄问题的发生几率其实并不高，而玩家最需要小心的还是遇上骗子。防骗的手段非常简单，首先是要多长个心眼，不要被过分低廉的价格影响了自己的判断力；其次是仔细检查对方发来的淘宝链接，随便输入账号和密码看看能不能登上去，另开一个淘宝网页，搜索货品标题看看能不能搜到，以辨真伪。一般交易网站上都有防骗提示，希望玩家朋友还是能仔细看一遍，增强警惕性。



▲各位网络交易的玩家一定要注意交易安全。

最后要说的是，诚信是二手交易的基础，交易过程中心态也尽量平和一些，和谐、友好、平等的交易环境需要所有参与者的共同努力，这样每个人都能够从中受益。

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：我算不得编辑部里的美剧迷，主要是美剧的坑往往挖得很深，一季接一季，不到彻底编不下去或是没人看了就永无休止。一星期一集也看得比较急人，而且每集最后都是大转折。以我这个外行的眼光来看，美剧吸引人的地方主要是世界观设定比较强大，让编剧怎么编都有一定的合理性。比如最近看了四集的《V星入侵》，外星人走的是渗透型的入侵路线，地球上的任何人都有可能是V星人，这就创造了无限的可能性，比如在大局已定的情况下，编剧突然来一个“美国总统也是V星人”，那就真的峰回路转了。这部科幻剧集还可以，只是希望明年三月，我还能记起来继续看第五集，汗！

《心跳回忆》15周年纪念 光辉高中入学仪式

脆薯条 提供

《心跳回忆》相信很多玩家都不会陌生，作为美少女游戏的启蒙之作，它的意义整整影响了一代人。直至《心跳回忆4》发售，同时也是系列的15周年纪念，Konami自然要好好宣传一番。这不，12月3日Konami在秋叶原举办了一个“光辉高中入学式”活动，虽说是入学式，其实就是把发售日改为了“入学式”这三个字而已，欢迎踏入光辉高中！看来Konami对本作是充满了信心。活动的内容当然还不止这些，当天在现场购买游戏外加本作主题歌的CD还能参加抽奖活动，幸运者将能获得由主题歌演唱者们亲笔签名的海报与交通卡，当然还有和她们面对面握手的机会哦，名额只限定前100名。碰巧当天是个下雨天，但秋叶原众宅男们还是热情高涨。



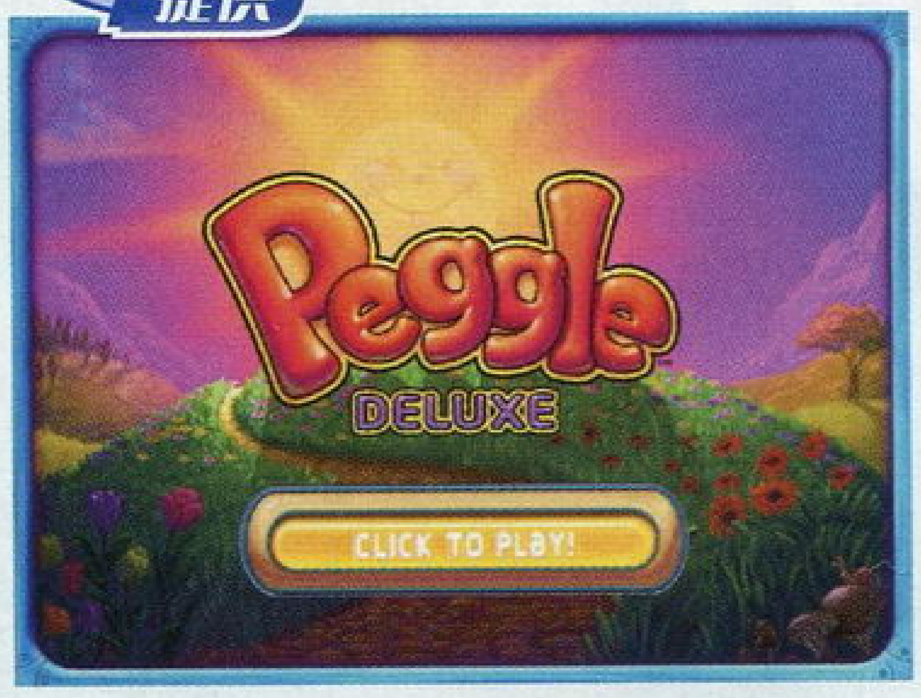
▲据参加活动的人说，握手不限次数与时间，如果你想握一上午并且不停地说“谢谢”的话也行……



▲“发售日＝入学式，欢迎你踏入光辉高中，一起体验3年丰富多彩的高中生活吧！”

休闲游戏推荐：幻幻球

胜负师 提供



“休闲游戏大师”Popcap Games的游戏，想必不少玩家都接触过，比如今年的《植物大战僵尸》在休闲游戏领域就红得发紫。《幻幻球》（Peggle）是Popcap的另一款佳作，PC版最早诞生于2007年，有几个加强版本，并推出过手机版。不过NDS版和X360版都是今年上半年才推出的，PS3版更是11月19日才登陆PSN平台。游戏结合了弹珠台、打砖块、泡泡龙等游戏的特点，虽是款小品游戏，但玩起来非常过瘾，有种让人上瘾的神奇魔力。电视游戏玩家可能比较少关注此类作品，老胜觉得错过这款休闲神作实在可惜，特此推荐。

游戏的基本玩法很简单，要用10个弹珠消除版面中所有的橙色小球或砖块，游戏有着多种多样的加分和加命规则，利用好紫色的高分球和绿色的能力球是关键。《幻幻球》人送绰号“赌命球”，有一定的随机性和运气成分，但越往后打对技巧的要求越高，反弹的角度、球的运行路线都需要认真计算，在对战模式中更是得步步为营。10个能力更异的角色，55个关卡，75项挑战，使游戏在趣味性、挑战性和耐玩度都令人满意。轻松有趣的游戏过程，对玩家的视觉判断力也有一定的训练作用。

需要指出的是，本作的NDS版画面表现不尽人意，而X360版和PSN版请成就饭和奖杯迷退散，因为其中有一项成就/奖杯为“全关卡中的小球和砖块全消”，老外的评价是“难得像地狱”！不信邪的朋友随便试两关就知道这个条件有多变态了。**（本期DVD中收录了本作的PC版，以供各位尝试）**



巧夺天工的乐高游戏机

星夜 提供



◀NES的主机卡带仓可以用装上了弹簧的滑钮状积木打开，还可以插入乐高积木做成的游戏卡。此外机身上的电源和复位键都可以按压。

▶NES主机、手柄和游戏卡带与实物的大小误差都不到1/16英寸。

▲主机侧面的AV端子和各种借口都用相应颜色的积木模仿。



▲制作者游玩《俄罗斯方块》，还真是有模有样的呢！

用乐高积木搭建游戏角色早已不是什么新鲜事了，把每块乐高积木当作8位机时代游戏角色的每一个像素点确实是再合适不过的。而乐高迷Dave Sterling不仅用乐高积木创造了游戏画面，还一并搭建出NES（美版FC）的主机及手柄还有一台小电视，从手柄线到电视天线全部都是由乐高积木组成，而且NES上的卡带仓和手柄上的按键一样不缺，乍一看还真是令人难辨真伪。

NDS摄像头的新装备

炎骑士 提供



不知道大家在看到这张图片后会有什么感觉。反正，我在看到这个玩意儿的时候立刻就想到了某山寨手机的专用长焦镜头……

话说NDSi的摄像头只有30万像素，通常也就是在近距离拍个面部表情，以提供给玩家充当恶作剧的素材。不过在有了这个之后，在拍摄距离上应该会有很大改善。当然用这玩意儿拍照的前提是你已经做好充分的准备去忍受那些马赛克照片。另外，装上这个镜头周边之后的NDSi难免会头重脚轻，一不小心就可能造成掌机脱手的惨剧。总之从娱乐层面推荐，实用层面能就见仁见智了。

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

九兵卫 提供

九兵卫：应广大读者的要求，多边共享从本期开始会增加一个介绍“ACG 圣地”日本秋叶原的小栏目，小九会通过各种渠道，为大家献上各种与秋叶原有关的有趣内容，希望大家多多支持，并提出宝贵意见，说说自己都想在这里看到些什么，我会尽我所能满足各位的需要。“秋叶原通信”第一弹，Let's go！

秋叶原式促销

既然是 OTAKU 的圣地，那么在促销方面当然也要特殊一点。前段时间在日本发售的 NDSi LL，秋叶原聪明的店家就采用了这样的宣传口号——让女友变大！

不知道原委的读者可能会觉得纳闷，但玩过《Love Plus》的人就心知肚明了。能够



▲高岭爱花的等身看板被放在秋叶原 Sofmap 本馆的显要位置。



▲直白的宣传会让 OTAKU 们乖乖地掏腰包。

和虚拟的女友进行交流或者约会，这是游戏本身的特色所在。店家只不过巧妙地将现实的主机与虚拟的女友联系在一起，变成了非常特别的宣传手段。

说到《Love Plus》，趣闻还不少。前段时间富士电视台做过一档专题节目来探讨《Love Plus》引发的社会现象，题目就是“只要有《Love Plus》和便利店就能活下去！”后来甚至还出现了一位跑到关岛和游戏中的女友结婚并在网上现场直播的 2ch 网民，如果这些听上去可能让人觉得不可思议，那么大家就一笑了之吧。

高达圣诞树

12 月 3 日是很多大作发售的日子，NBGI 的《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》就是其中之一。为了吸引更多的人气 UDX 大楼的 2F 别出心裁地设置一棵由 60 台以上各类高达模型组成的巨大圣诞树。

这棵高 5 米的圣诞树以高达传统的红、白、蓝三种颜色为基调，在寒冷的冬季给所有的高达迷带来了一丝温暖。不仅如此，游戏发售的当晚天虽然下着蒙蒙细雨，阿姆罗的声优古谷彻也登场与 FANS 见面并合影，他和游戏制作人一起共同按下了圣诞树灯光的按钮。



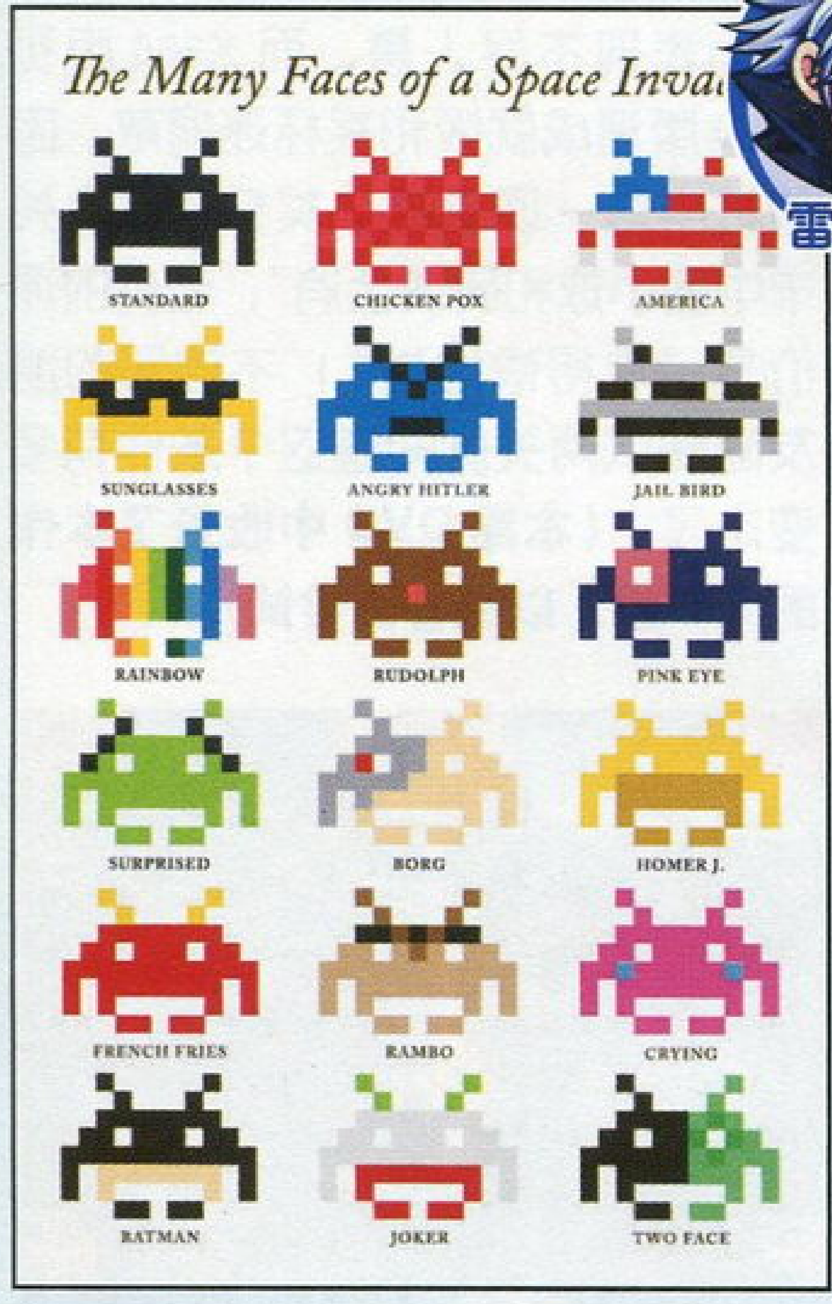
▲这棵极富创意的圣诞树想必也是很多玩家梦寐以求的。



▲古谷彻亲手点燃高达圣诞树的灯光。

太空侵略者也玩COSPLAY

雷电 提供





▲ BORG：《星际迷航》电视剧集中虚构的一个宇宙种族。

标准	水痘	美国国旗
太阳镜	愤怒的希特勒	囚鸟
彩虹	RUDOLPH	红眼病
吃惊	BORG	HOMER J.
炸薯条	兰博	哭泣
蝙蝠侠	小丑	双面人

《太空侵略者》(Space Invaders) 是一款由 Taito 于 1978 年 6 月发行的经典街机游戏，之后推出过多种家用机、掌机版本，其规则简单，游戏乐趣十足，深受各种年龄段的玩家喜爱。其中的坏人——外星侵略者的经典形象各位肯定不会陌生，他们不甘寂寞地侵略了不知什么地方 30 年，也并没有得到什么实惠，所以我们也允许他们自娱自乐一下，玩玩 COSPLAY 吧！这其中不乏蝙蝠侠、小丑、兰博这样的经典角色，也有一些国内玩家也许不太熟悉的角色，会在注解中标出。



▲ RUDOLPH：红鼻子驯鹿鲁道夫。



▶ HOMER J.：Homer J. Simpson，《辛普森一家》中的主角，辛普森一家中的父亲角色。

游戏城寨 · 全民漫画风暴四格大赛——“学漫画的故事”

levelup.cn 提供



插图作者：Oran 猪

从来都是游戏动漫不分家，一个游戏迷的生活中，如果经历一两部漫画简直是不可能的，并且我们所玩的游戏，又有多少是从动漫作品中改编而成的？简直是数不胜数。

在游戏迷中，有一些狂热爱好者从接触游戏开始就立志走上一个游戏从业者的道路，并且经过摸爬滚打已经取得了相当不错的成绩。在漫画迷中，也有这么一群人，从自己开始学习涂鸦的第一笔起，为了能够成为一名出色的漫画家就不懈努力着。在学习、磨炼漫画技巧的过程中，一定发生了不少故事吧？不管是趣事、尴尬事，还是倒霉事，你想把它们用画笔描绘出来吗？

“四格”可以说是漫画形式中最简单但又是最考校个人功力的一种了，短短的四张画面内，要讲清、讲好一个故事，并且达到赏心悦目，这可需要一个漫画作者极强的创作技巧。因此，本次游戏城寨携手友基科技，一起举办了这么一场四格漫画大赛，并以“学漫画的故事”为主题，相信在各位漫画爱好者参与的过程中，也能勾起各位在学漫画时的美好回忆吧。

国内的漫画创作水平在持续进步，在这其中当然离不开这些学漫画、走向漫画道路的朋友们，虽说是比赛，不过交流第一，也唯有通过交流，大家的水平才能不断提高，我们也希望借助这次活动，为广大漫画作者提供一个广阔的交流空间。感谢并欢迎你的参与。

此外，本次活动由游戏城寨和纵横动漫、漫域网、原创漫画反应堆等联合打造。大家不仅可以根据兴趣选择喜欢的主题尽情挥洒创意，而且还有友基科技提供的丰富大奖等你来拿。还等什么，快来参加吧！

问题解答

客服QQ： 332789428（请注明大赛咨询）

电话： 010-58859055-8017

联系人： 王强

邮箱： wangqiang0039@zongheng.com（来信请注明大赛咨询）

活动网址： http://act.levelup.cn/comicPK/Main.aspx

岛国玩家有风险

纱迦 提供

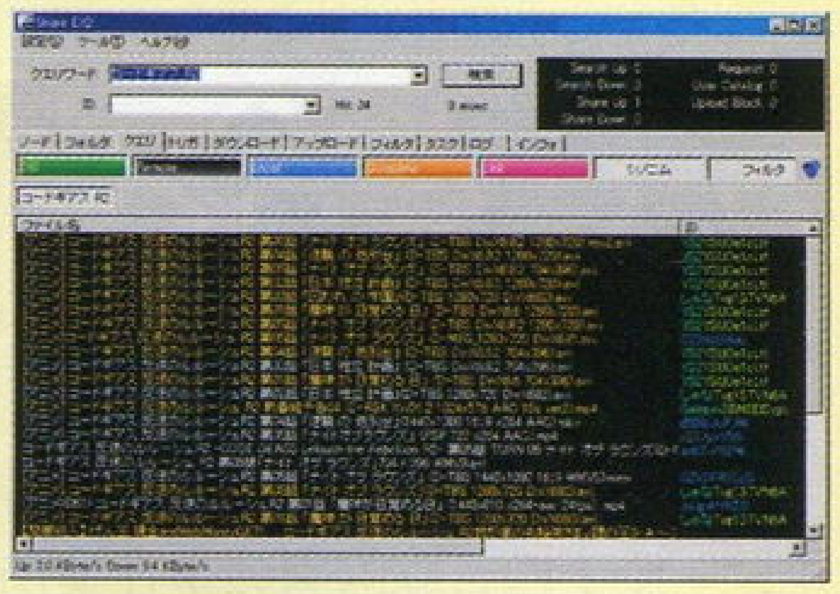
11 月 30 日，日本警视厅宣布逮捕了 10 名违法上传版权物的日本公民。这些日本公民使用的是名为 SHARE 的工具，经常下载 ACG 资源的人应该知道这个工具。SHARE 也是一种 P2P 软件，不过原理与 BT 有所区别，在传输时有加密措施，从而有效地防止被追踪。SHARE 的用户都有自己的 ID，一些经常上传的 ID 会被很多用户记住。

发明 SHARE 的人是原东京大学的一名助教，此君多次公然发表为 D 版辩护的言论，因此没少被警方请去泡茶。不过对于版权受到侵害的各公司来说，那些上传的人才是万恶之源。2008 年 5 月 9 日，日本出现了首宗拘捕 SHARE 用户的案件，之后年年都有人落网。这回逮捕的 10 个人遍布日本各地，可见警方的动作之大。

这 10 个人中，上传游戏相关内容的有两人，一名是茨城县取手市的 23 岁待业青年，他因上传《勇者斗恶龙Ⅸ》而被拘；另一人是横浜市的 37 岁男子，他因上传《Wii Music》和《Wii Sports 运动胜地》而被捕。据警方表示，这是首次拘捕上传 Wii 游戏的 SHARE 用户，据警方调查，仅在 10 月 25 日～26 日就有 18000 个 Wii 游戏档案在 SHARE 上流通。

虽然日本警方高调出击，但是明眼人都知道这几个人和日本的 D 版用户群相比实在是微不足道。不过警方此举至少表明了态度，相信一些胆小的玩家在玩 D 版时也得掂量一下，要知道日本对 D 版的处罚可比中国严厉得多，一旦被抓坐牢罚钱都算轻的，可怕的是你的履历上会留下不良记录，这样在求职的时候就会相当不利。

最后插播一点花絮：有一名男子被拘捕时，供出其上传动机是因为“平时总是下载别人上传的文件，久而久之心中有愧，所以也想以自己的力量为大家做点贡献。”不知该说他老实呢，还是傻……



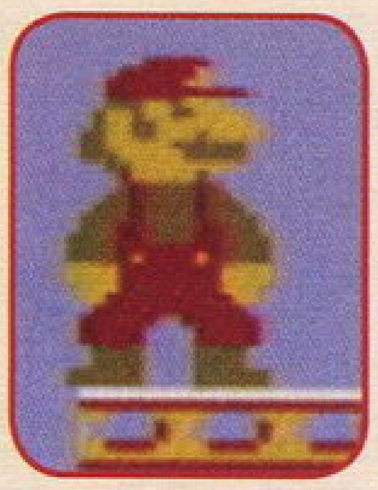
多边小百科 GAMEPEDIA

马里奥的变身史

雷电 提供

马里奥的变身可谓历史悠久，吃一个蘑菇变成超级马里奥的“常识性”理论，让蘑菇和大力水手的菠菜一样都拥有了独特的魔力。当然，除了蘑菇之外，花啊、羽毛啊之类能力强化道具也是相当吸引人的玩意。这次的“多边小百科”栏目就为大家收集了系列正统作品中的全部 25 种变身，按照发售顺序，只列出首次出现的形象。看看你是否知道全部的变身呢？如果都有记忆的话，那你可以称得上是马里奥博士了！

超级马里奥兄弟



超级马里奥

▲大个子马里奥，可以经受一次敌人的攻击。

超级马里奥兄弟



火马里奥

▲可以投出火球攻击远距离的敌人。

超级马里奥兄弟



无敌马里奥

▲敌人碰到马里奥就会立刻死亡；马里奥落入陷阱也会死亡。

超级马里奥兄弟 3



尻尾马里奥

▲可以在空中飞行一段时间，也可以用尾巴攻击敌人。

超级马里奥兄弟 3



狸猫马里奥

▲尻尾马里奥的进化版，空中下落变成地藏，可以将敌人踩踏死。

超级马里奥兄弟 3



青蛙马里奥

▲在水中行动更加灵活，陆地上就比较困难了。

超级马里奥兄弟 3



锤子马里奥

▲投掷锤子攻击敌人。

超级马里奥大陆



超级球马里奥

▲投出超级球攻击敌人，可以在墙壁上反弹。

超级马里奥世界



斗篷马里奥

▲可以在空中飞行，快速下降时可以攻击敌人。

超级马里奥世界



风船马里奥

▲一定时间变成风船（热气球）在空中自由行动。

超级马里奥大陆 2 6 个金币



兔子马里奥

▲可以比普通的马里奥跳得更高。

超级马里奥 64



羽毛马里奥

▲三段跳后可以在空中飞行一段时间。

超级马里奥 64



隐形马里奥

▲半透明状态的马里奥可以通过金属网。

超级马里奥 64



金属马里奥

▲不会受到敌人的火焰攻击伤害。

新超级马里奥兄弟



巨大马里奥

▲可以将敌人和包括水管在内的东西全都撞碎。

新超级马里奥兄弟



龟壳马里奥

▲龟壳状态的马里奥可以进行冲撞攻击。

新超级马里奥兄弟



迷你马里奥

▲个子最小的马里奥，可以在水中飞奔。

超级马里奥 银河



蜜蜂马里奥

▲可以在空中飞行，还能粘在有蜂蜜的墙壁上。

超级马里奥 银河



幽灵马里奥

▲特殊的形态可以通过特定的墙壁。

超级马里奥 银河



弹簧马里奥

▲弹簧包裹着身体，可以跳得非常高。

超级马里奥 银河



飞行马里奥

▲飞行马里奥可以在宇宙中飞行了！

超级马里奥 银河



冰马里奥

▲身体变成寒冷的冰，在水上移动时脚下的水也会结冰。

新超级马里奥兄弟 Wii



▶可以投掷冰球攻击远距离的敌人。

冰（花）马里奥

◀最新的飞行马里奥，可以像直升机一样飞到空中。

“竹蜻蜓”马里奥

企鹅马里奥

▲穿上企鹅装不仅可以扔冰球，还能在冰上滑行。



自由谈
PLAYER'S FORUM

胜负师：不可否认，《核心玩家的悲哀》是篇越往后读越进入佳境的文章，哪怕像我这样对“《火纹》系列”知之甚少的人，也能被作者的感悟所感染，读过之后颇有些回味。可能被轻度玩家搞崩溃的情况我也遇到过，所以才更有共鸣感吧（我的故事有点儿长，有机会再细说）。至于《我是德雷克》一文，作者把目光投向了“欧美声优”圈里炙手可热的大牌诺兰·诺斯，他配过的游戏角色除了德雷克之外，还有一些意想不到的角色。除此之外，对于日美声优所处的不同江湖地位，在这篇文章里也有阐述。最后还要感谢Delphi君这位“2009年度自由谈劳模”为我们带来了这么多有趣的文章，明年还请继续努力。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

游戏文化 自由谈

核心玩家的悲哀

很多年前，一个阳光昏暗的下午，一个十四五岁的男孩坐在桌前对着一块没有背光的液晶屏幕皱眉沉思，他的手边摆着一本因为频繁翻阅而显得有些破旧的《游戏机实用技术》，屏幕里光标闪动，男孩一面确认着地图路线和敌人配置，一面在心里默默对自己重复：XX要用XX说得，XX回合制压王座可以进入外传取得XX武器。很多年后他去了千里之外的陌生城市，顶着夏末秋初萧瑟的北风不知疲倦地寻找免费的Wi-Fi热点，只为了买一个可有可无的转职道具……

我是从GBA的《火焰之纹章 封印之剑》开始接触这个系列的，算起来也有七年的玩龄了，虽然照老鸟还差着那么一段距离，但怎么说也不是新手了，换一个好听点的说法，咱也是《火焰之纹章》的“核心玩家”。有个词叫“七年之痒”，我天生愚钝，一直也没能弄懂它本来的意思，总是单方面地将其曲解成接触一件事物的七年后，难免会有一些看法和不爽。而我要讲的这个故事，跟“核心玩家”和“轻度玩家”有关。

六个月前，我忙完了一些乱七八糟的破事开始恶补去年没来得及玩的汉化游戏，《新·暗黑龙与光之剑》（以下简称《新暗》）就是其中之一，像很多核心玩家一样，经过多年的浸淫，我也形成了一些诸如不能死人完美通关一类的习惯，并且在游戏过程中也会不自觉地遵守这些“潜规则”，因此进展不是很快。那段时间寝室不能上网，同寝室的一个哥们实在闲得无聊，就开了个《新暗》的档玩了起来。此人是个纯粹的轻度玩家，真正接触过的游戏设备只有红白机和电脑，在认识我之前根本不知道《火焰之纹章》是啥。

我本来以为他就是一时心血来潮想找点事干消磨时间，没想到接下来的几天里他竟然疯狂迷上了这个游戏，三天之后，我的进度是17章，而他已经玩到16章外传了。我盯着屏幕里的存档看了老半天才反过味来，想起自己玩了这么久，还一个外传都没进过呢。于是，我觉得有必要跟他探讨一下。

我：你16章怎么进的外传？

他：不知道啊，我就一关接一关地打，就到了。

我：那你一共进几个外传了？

他：没注意。

我：外传收的人厉害吗？

他：收什么人啊？

我：就是那种你跟他对话，他就加入的人。

他：靠！你咋不早说啊！我都杀了。

（我崩溃，几秒钟后话题继续……）

他：被我杀了的那些人厉害吗？

我：有些比较厉害。

他：那亏大了。

我：没收着也好，收了更麻烦，升级太费劲，我现在人多到都不知道练谁好了，每关就那么十几个出击名额。

他：是啊，升级太费劲了，我那些人没等练起来就都死了。

我：啥？人都死了？

他：是啊，他们也太弱了，一点都不抗打。不过这个游戏挺人性化的，只要王子不死就能继续玩，而且小兵死光了还给你派新的，每关结束后都有个老头跟我说有人要加入，他已经调查过了，不是奸细什么的……

我：大哥，你确定我们玩的是同一个游戏吗？

他：哎，我也说不明白了，反正他们都死了，你要不信就自己看吧。

然后他读了档把NDS重新递给我，我接过来对着屏幕看了几秒钟，傻了。我想说七年了，我接触这个系列已经七年了，这七年来我崩溃过很多次，可是从来没有哪一次崩溃得像这次这么彻底。太震撼了，他的部队，除了马尔斯王子以外，没有一个带脸的！



我把NDS合上，重新塞回他的手里，起身去了隔壁上网。在levelup的《火焰之纹章》讨论区里翻了翻几个月前的主题，很快就找到了需要的东西。那篇帖子用红字醒目地标明了外传的进入条件，无比简单，却又无比困难——本章结束前队伍人数≤15！

我呆坐在那，愣了足足有半个小时……IS社这次的玩笑可真是开大了，我实在想像不出除了像我那位哥们儿一样什么都不懂的门外汉之外，还有谁能满足这样“苛刻”的条件。相比之下我们这些自以为是的“专家”，又有几个能在不看攻略的前提下进入哪怕一个外传？多年的浸淫让我们形成了很多不知所谓的“好习惯”：无数次读档重来只因为重点培养的狂战士升级冒了白板；卸下圣骑老头的全部武装生怕他抢了少年魔法师的经验值；一不小心死了一个无关紧要的光头重甲就“人生豪迈从头再来”；费尽心思去说得一个衰脸斧男可是过关以后就再也没给过人家出场的机会。

我们这些所谓的核心玩家，一面小心谨慎缓步前行，一面激情澎湃高谈阔论，在越来越熟悉这个游戏的同时，也越来越走不出自己为自己设定的条条框框。我们一面抱怨着H5的变态难度，一面心甘情愿地把帅哥剑士变成加血的“奶妈”；明明知道外传加入的同伴一个比一个弱，还是义无反顾地把大批丑男推往前线送死。

是啊，已经过去那么多年了，我们已然太过熟悉这个游戏的一切，熟悉得失去了很多只有陌生人才体会得到的乐趣，熟悉得除了日渐挑剔的眼光和永无休止的抱怨就只剩下不知所谓的执着和强迫症般的完美主义。一个对系列一无所知的轻度玩家，可能永远都无法理解只因为升级加点不好就读档重来的做法。也许在他眼里，活下来本身就已经是一件幸运的事了，哪还有闲心在乎成长率的问题。

没有人会否认在这个游戏上我比我的哥们儿懂得更多，可是自从看到屏幕里那个惨不忍睹的存档的那一刻起，我就已经明白，作为一个玩家，他比我更有资格被人尊敬，我不得不说，我佩服他！可以想像，那是一部波澜壮阔的史诗，大饼脸王子率领着没有脸的士兵，浴血奋战，无畏前行，跨过同伴们的尸体，

本栏目文章仅代表作者个人观点

收复一座座的城池，暗黑龙与光之剑的宿命对决，写就一段后人传颂的辉煌乐章。不要再说有多少前途光明的帅哥美女只因一时疏忽就惨死在敌人的枪前斧下，也不用再想有多少弃暗投明的佣兵贼寇不明所以就成了王子的剑下亡魂。他们真的很重要么？

我们这些所谓的核心玩家，带着爱之深责之切的复杂情绪，批评起鸡肋的武器炼成系统，围绕着职业转换的优劣争论不休。对于这个游戏，我们已然太熟悉了，可我们却再也做不到像那些没什么爱的陌生人一般全情投入，再也找不回那些双手淌汗两眼放光的心跳感觉。

我的哥们儿，一个轻度玩家，却玩出了战争的惨烈乱世的残酷一将功成万骨枯的悲壮感觉；而我，一个核心玩家，拼人品赌运气苦心经营了一个看似完美的通关存档到头来得到的却只是一些不知所谓的数据和字符。十几个昼夜的不眠不休，换来的不过是金手指里几串简单的代码，这是何等的悲哀？

通关的六个月后，我重新翻出这个没什么进化的游戏，试图去寻找一些当年的影子，可是我发现很多东西都已不复存在。我精挑细选反复权衡忍痛定下了一份份“阵亡”名单，打算让那些人在下一关里尽可能自然地死去。可是这些年来的经验和习惯早已让小心计算步步为营成了我的本能，这种本能让我变得机械麻木缺乏激情，让我沉着冷静地制定战术，游刃有余地瓦解敌兵。往往都是到了最后一刻，才想起进入外传的残酷条件，于是那些可怜的人便在最后的几回合里从无比安全的后方浩浩荡荡地奔赴前线，手无寸铁却英勇无畏地围在BOSS身旁，用一种莫名其妙的方式走向人生的尽头……

很多年后一个同样光线昏暗的下午，那个男孩坐在桌前，屏幕里的王子举剑向天，用一个必杀漂亮地结果了面前的巨龙。几分钟后，游戏结束，扬声器里传出的通关乐曲雄浑悲壮，像是在诉说这十几个小时的沧桑。

“XX　XX战XX胜　于XX章战死，此后再无消息……”

他盯着那些不断变换的脸和头像底下千篇一律的说明，忽然间觉得可笑，“这哪是什么战死啊，明明是我派你们去送死！”

这就是我们，所谓核心玩家的悲哀，我们没有任何过错，一切悲剧的根源仅仅是因为我们太过熟悉，而有些东西，从我们成为核心玩家的那一刻起，就注定再也无法体会。



莫罗多夫：“马尔斯王子。有人想加入我们的军队。为防万一我已经调查过那是不是敌人安插的奸细了，看起来没有什么可疑的地方……”

马尔斯：“现在我军战力不足。我很感谢你的意志，就让我们一同战斗吧！”

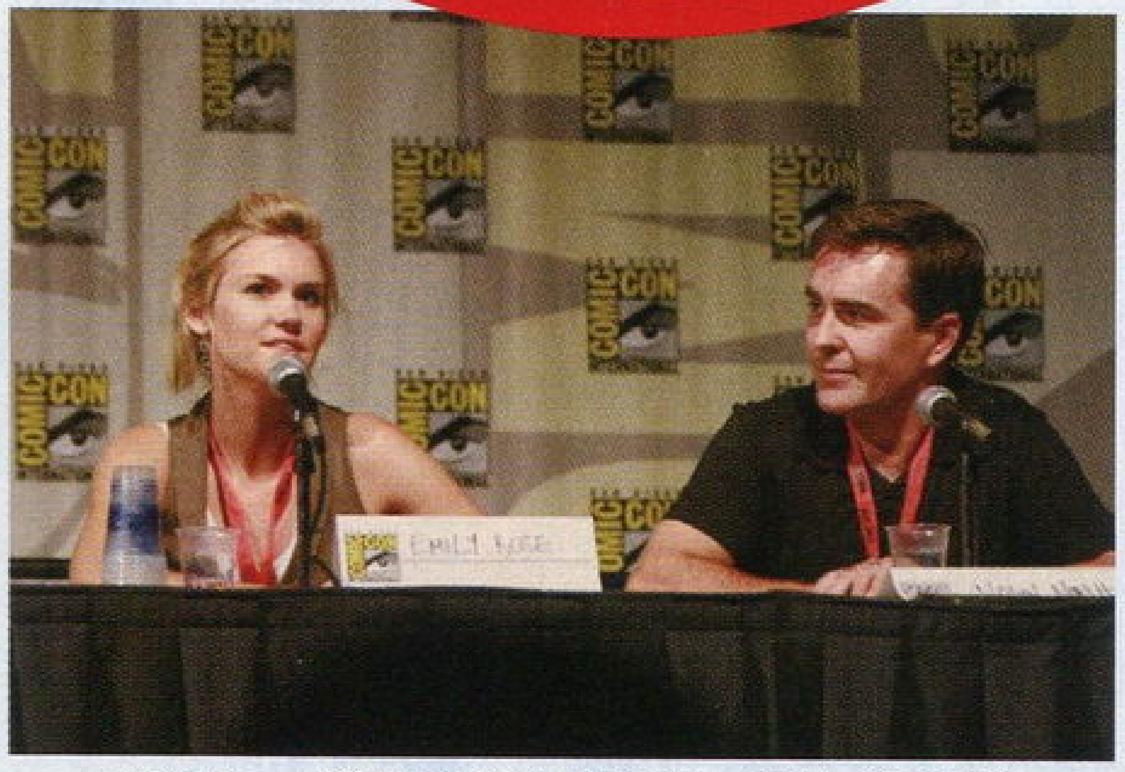
——摘自《火焰纹章　新·暗黑龙与光之剑》

核心如你，又是否见过这样的一段对白呢？

文 正半圆反半圆

游戏文化 自由谈

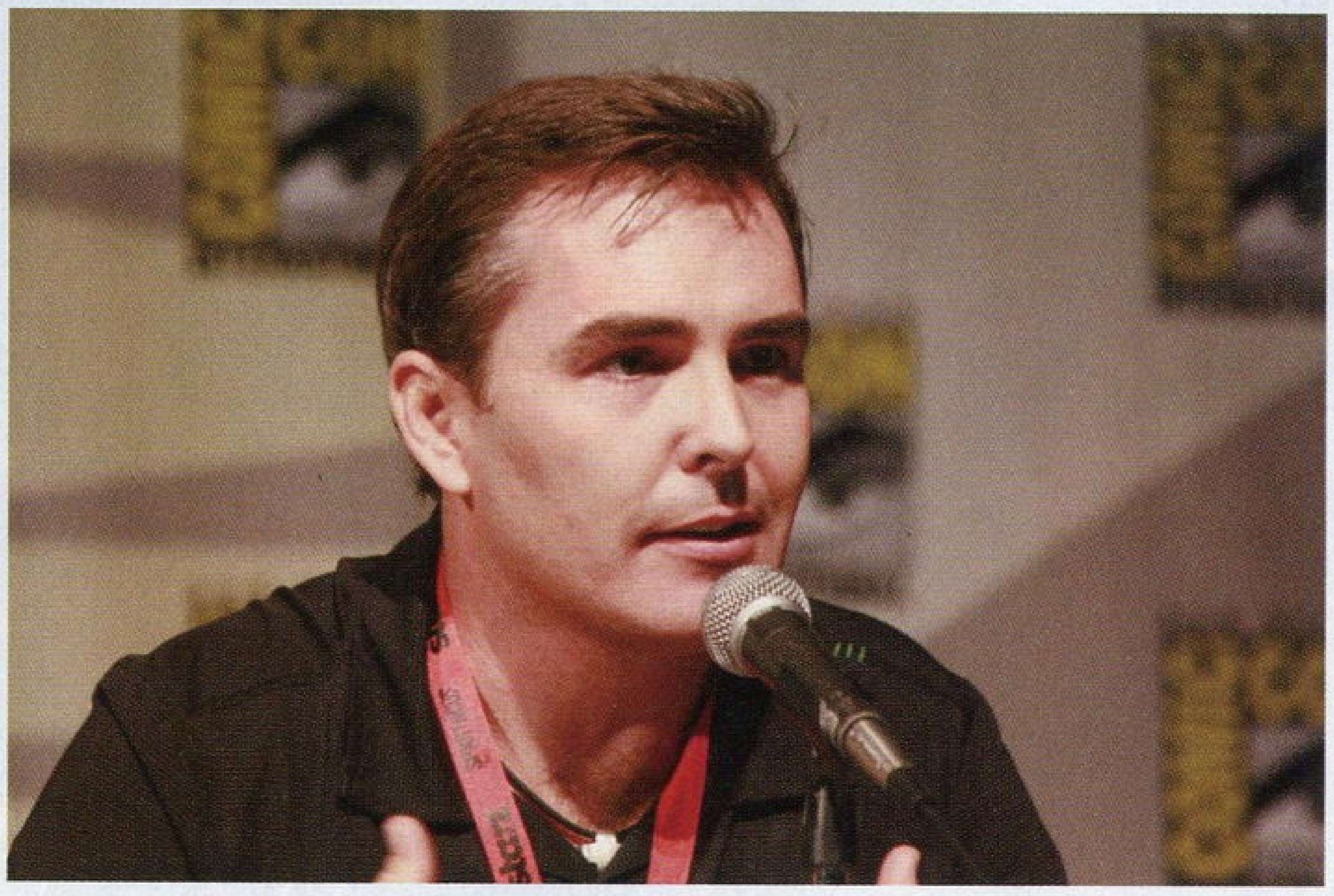
我是德雷克



▲爱米莉·罗斯（艾莲娜）和诺兰·诺斯（德雷克）。

事实证明，《未知海域2》不仅做到了“纵横贼道”，在游戏产业同样是风光无限。被全球游戏媒体的惊叹声和溢美之词围绕的顽皮狗，却将感谢献给了一名39岁的配音演员：诺兰·诺斯（Nolan North）。公司创意主管Amy Hennig由衷地表示：“诺兰成功地演绎了德雷克，玩家们欣赏他的表演，我们很高兴看到他获得理所应当的赞誉。”对诺兰·诺斯而言，这实在是前所未有的礼遇，历经沉浮——或许只有这个词才能描绘二十余年来，他对自己演艺梦想的不懈努力与追求。如果一名游戏开发者，能够有幸参与《潜龙谍影4》、《光环3》、《战神》、《最终幻想XII》、《使命召唤　战火世界》或《刺客信条》当中任何一款作品的制作，足以使其职业生涯功成名就，而对诺兰而言，这仅仅是他工作足迹的一小步。从上个世纪90年代开始，伴随着多媒体和硬件技术的飞跃，以及玩家对声光色效体验的旺盛需求，游戏配音行业进入了一个海阔天空的拓荒时期，这是一个至少拥有上千万美元规模的新兴市场，陆续培养出若干行业明星，毫无疑问，诺兰·诺斯是他们当中最具代表性的一个。

1970年10月31日，诺兰·诺斯出生在美国康涅狄格州的纽黑文市，这里不仅是美国东部重要的港口，也是耶鲁大学所在地，城区覆盖着大片榆树，因此被称为“榆树之城”。诺兰在这里完成了戏剧表演专业的学习，决定只身前往洛杉矶打拼。他早期生涯的代表作是《查尔斯港》（Port Charles），这是美国ABC电视台在1997年至2003年间播出的一档肥皂剧，相当于当年热播的《综合医院》（General Hospital）的番外片（没错，就是豪斯医生最喜欢看的那部电视剧）。讲述了位于查尔斯港一家医院发生的故事，诺兰在两部剧集中同时扮演Chris Ramsey医生，一个自私自利，又很善于伪装的人，他的表演入木三分，给观众留下了不错的印象。不过由于《查尔斯港》从正常的医院故事逐渐转向超现实题材，比如吸血鬼和复生术，最终只得尴尬谢幕，诺兰始终没有摘去肥皂剧演员的头衔。不过正是由于这部作品，让诺兰结识了小他三岁，在剧中扮演一名护士角色的Jill Murray，一年后，两个人就步入了婚姻殿堂。



此后，诺兰陆续在《丑女贝蒂》、《CSI迈阿密》、《海军罪案调查处》等美剧中客串参演一些小角色，这段灰暗的日子不仅与他的梦想相距甚远，甚至经济状况也变得捉襟见肘。在朋友的介绍下，他开始为一些名不见经传的游戏公司配音，每周大概可以获得三四百美元的额外收入。诺兰坦言当时并不在乎自己的名字是否出现在游戏制作名单中，只是为了能够在洛杉矶继续生活下去。显然，那时的诺兰并未与游戏产业发生什么化学反应，一次偶然的机会，他结识了一家为游戏开发提供中介服务的公司，他们非常看好诺兰的配音潜力，于是邀请他参加三款游戏大作的配音工作，分别是《使命召唤2》、《战神》和威望迪公司出品的《古惑狼》。在《使命召唤2》诺曼底

登陆关卡中，诺兰为兰德尔军士配音，玩家要在枪林弹雨中摧毁敌人的大炮，此时兰德尔会用激昂的口吻呐喊道：“任何到达悬崖那边的人都配得上一枚勋章。”而在《使命召唤 战火世界》中，诺兰成功演绎了爱德华·里希特霍芬医生，将这个神经错乱，甚至有些歇斯底里的人物表现得淋漓尽致。

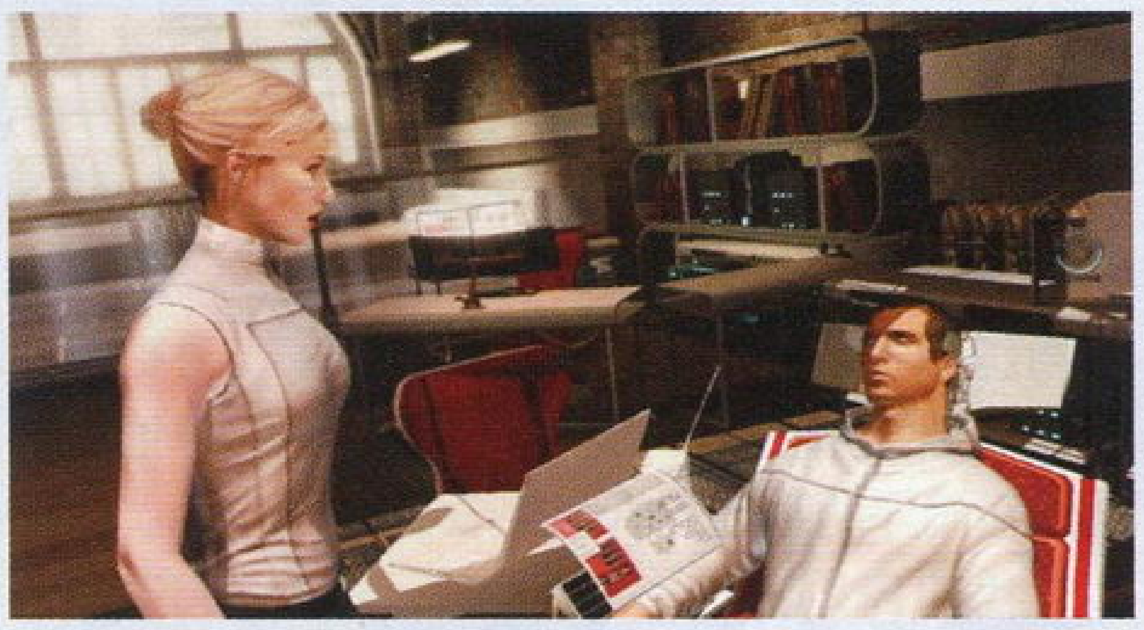
《古惑狼》游戏里面那个身材矮小，脑袋上插着一枚袖珍核弹的N. Gin博士，诺兰刻意模仿的疯癫音调令人捧腹。在《战神》中他为冥王哈迪斯配音，并负责希腊士兵、渔民等NPC角色。这段工作经历正式开启了诺兰的职业配音生涯，与顶尖游戏开发团队的合作，让他对游戏产业的印象大为改观。“这里有非常专业的录音棚，优秀的导演，和充满激情的制作者，与好莱坞几乎没什么两样，我很吃惊游戏产业的发展程度。”另一方面，诺兰浑厚、富有磁性和感染力的声音，非常适合演绎成熟或粗犷的男性角色，凭借出众的天赋和一丝不苟的工作态度，使他成为游戏产业炙手可热的配音演员。此后的五年间，他相继塑造了一大批经典的游戏人物形象。《最终幻想XII》中身经百战的沃斯拉，虽然对国家和王族保持忠诚，但却轻视弱者和平民，为了复兴王国，暗中与帝国勾结，走上了一条悲剧性的道路，最终殒命于利维亚桑战舰，诺兰的配音充分展现了人物的执着和不顾一切。《战争机器2》中的Jace Stratton，双亲兄长都被兽族杀害，后来成为Alpha 7小队的领袖。在游戏第二章开始处，Jace Stratton与马库斯曾有过简短的交谈，诺兰只用了寥寥数语，就表现出Jace Stratton对马库斯深深的崇敬之情。

在《光环3 天降神兵》中诺兰为与“菜鸟”同属一个小队的狙击手Romeo配音，在战场上他是一名勇猛的战士，但在战场之外，Romeo总认为自己很有“女人缘”，还时不时向队友们吐槽，诺兰十分善于用声音来刻画这种层次感分明的角色。《光环战争》中脾气暴躁的主人公Forge军士，在最后关头决定牺牲自己，诺兰坚毅的话语给玩家留下了深刻印象，“我们需要每一名斯巴达战士投入战斗。”诺兰还为“《刺客信条》系列”真正的主角，倒霉的酒吧男招待Desmond Miles配音，从突遭绑架到借助记忆读取装置恢复了部分前人记忆，再到维迪克教授的阴谋逐渐浮出水面，诺兰高超的配音技巧，充分展现出Desmond Miles从恐慌、迷茫再到紧张的情绪变化。除了上述作品，他还曾在《疯狂世界》中为第六场景的BOSS相扑家Yokozuna配音，并负责录制《潜龙谍影4》中敌方士兵以及《潜龙谍影 在线》士兵角色的语音。在《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》中，帮助叮当逃跑的那个清洁机器人Sigmund的声音同样来自于诺兰。

一名优秀的配音演员，可以用声音鲜活呈现出游戏角色的性格和心理变化，在精美的画面和动人的剧情之外，配音可以帮助玩家更好的融入游戏体验，真正触碰到人物的内心世界。诺兰动情地表示：“尽管我们的工作只是用声音来表演，但透过话筒与音箱，流淌而出的是角色的神态、个性、情感乃至灵魂。”但实现上述这一切绝非易事，当配音演员走进录音室时，手中除了台词剧本，几乎没有任何可供参照的影像或图片资料，这要求他们必须尽力揣摩角色的性格和语境，并对互动游戏有着深入的了解。诺兰将配音工作形容为“大合唱”，因为它需要配音演员、录音师、导演和开发团队成员通力协作。诺兰在这个圈子中摸爬滚打了多年，与不少配音班底建立了良好的关系和默契，配音工作自然事半功倍。享受工作的诺兰也收获了不菲的回报，配音酬劳通常是基于字数或声音文件的时间长度来计算的，但诺兰则是按照工时收费，为游戏主要角色配音，收入至少在2万美元。

为《未知海域2 纵横贼道》的主角财宝猎人内森·德雷克配音，堪称诺兰职业生涯的巅峰之作。现实中，诺兰是一个很随和，富有魅力的男人，有时会有些腼腆，有时又很率性而为，在他身上可以看到一些德雷克的影子。即使如此，在配音过程中他不肯有一丝松懈，对于这样一款力求在角色和叙事手段上突破传统的游戏而言，难点显而易见，不仅要避免观念与现实中的形象脱节，还要强有力地挤垮玩家对美式游戏英雄习以为常的认知。无疑，诺兰的努力最终获得了成功，游戏中德雷克逗趣的自言自语以及令人捧腹的对话，给玩家留下了深刻的印象。而这项工作本身也让诺兰大呼过瘾，顽皮狗要求配音演员同时负责动作捕捉，并进行实际演出。诺兰会穿上德雷克的T恤和牛仔裤，“表演而不是单纯复述台词”，神情甚至一个不经意的手势都可能为人物塑造带来灵感，不少诺兰即兴发挥的台词也被收录在游戏中，比如“看来我们中大奖了”、“苏利，你的屁股很性感啊”、“感谢上帝我没有幽闭恐惧症”等等。


▲诺兰在《暗影恐惧》中为主人公Jason Fleming配音。


▲由诺兰·诺斯配音的“《刺客信条》系列主人公”Desmond Miles（右）。


■诺兰·诺斯成功演绎了财宝猎人德雷克。

当索尼决定将《未知海域》搬上大银幕时，不少玩家希望诺兰能够扮演德雷克，而不仅仅是在幕后配音，但是在好莱坞，大预算制作的电影往往意味着要有更多大牌明星的参与，诺兰对此显得颇为达观：“我和Ari Arad（《未知海域》电影制片人）谈过好多次，我愿意在大荧幕上扮演德雷克，但这里面有太多复杂的因素。简单来讲，我拍摄过电影和电视剧，理解这个行业的商业本质。”既然自己无法出演，诺兰透露了心目中扮演德雷克的合适人选：“除了我，我相信制作人也会有类似的看法，休·杰克曼是一个外表强悍的男人，眼神可以传递细致入微的情感，并且很有喜剧天赋，《金刚狼》电影已经证明他是一名真正现象级的演员。”目前，诺兰参与的最新项目是EA公司的《战地双雄 四十日》，他为游戏的两位主人公之一，有些鲁莽但作战勇猛的艾略特·萨勒姆（Elliot Salem）配音。

诺兰对当前的工作成绩感到满意，愿意花更多时间陪伴自己的两个孩子，不过他偶尔也会有所抱怨，尤其是在一位友人从日本旅行归来后。“我的朋友告诉我，日本的游戏配音演员（声优）拥有崇高的地位，他们的名字会被印在游戏封面上，在各类游戏盛会上被无数狂热的玩家簇拥着。”日本不少二三线游戏往往是以声优作为最大卖点，这在诺兰看来，简直有些不可思议。“在美国，你也许会在游戏包装上看到约翰·威廉姆斯或汉斯·齐默，但不会找到任何一名配音演员（的名字）。”当然，诺兰并非沽名钓誉之辈，他认为今日的游戏配音行业依然在产业链条中扮演着“泥瓦匠”的角色，他更希望成为一名“建筑师”，因为这意味着不仅是重复的建造，更是全新的创造。当有记者问及内森·德雷克是否会有第三次冒险时，他幽默的回答道：“当然，你知道的，内特对冒险和女人，总是缺乏一些免疫力。”

文 Delphi

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一直以来，我们"游风艺苑"稿件的平均质量总体维持在一个较高的水平线上，不少画手和他们的作品都深受读者的喜爱，而向我们求取已刊登画稿原文件的Email更是从来就没断过。对于广大玩家来说，高素质的游戏插画无疑具有一定的收藏价值。鉴于此，趁着这次新年改版，我们决定将每期所采用的画稿存为jpg图片格式，作为光盘特别附赠礼品的一部分与大家分享。换句话说，本期的6幅作品，大家已经可以在杂志附送的光盘中找到电子版啦！此外，"12月最佳稿件评选"和"09下半年特别回顾奖"的票选活动正在火热进行中，感兴趣的朋友赶快到游戏城寨网站的"城寨画廊"投票吧！



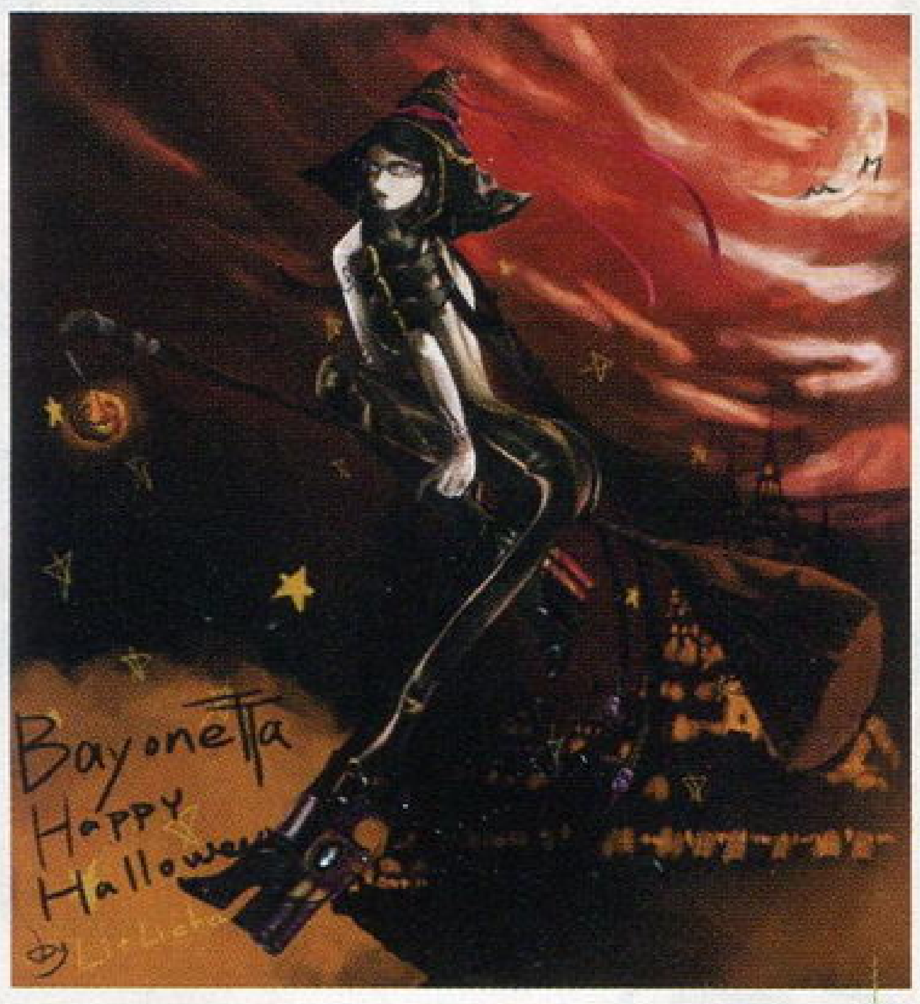
海口·梁彪

"《东方Project》系列"中的博丽灵梦似乎特别受玩家的青睐，尽管该系列游戏通常只推出PC版，但读者投稿中与她相关的同人作品却相当不少。上图虽说描绘的是她坠机的场面，但飘散的灵符和衣物，结合人略显哀怨的眼神，透着几分凄美和伤感。



澳门·小狼

来自人气动漫作品《银魂》的神乐。原作中这个以旗袍装萝莉造型示人的小丫头拥有恐怖的怪力和惊人的饭量，算得上特征与外形严重不符的鬼马搞笑角色。不过，左图中的她……似乎正在展现平时难得一见的另一面。痴迷于怪力萝莉的怪叔叔们欢呼吧（笑）！



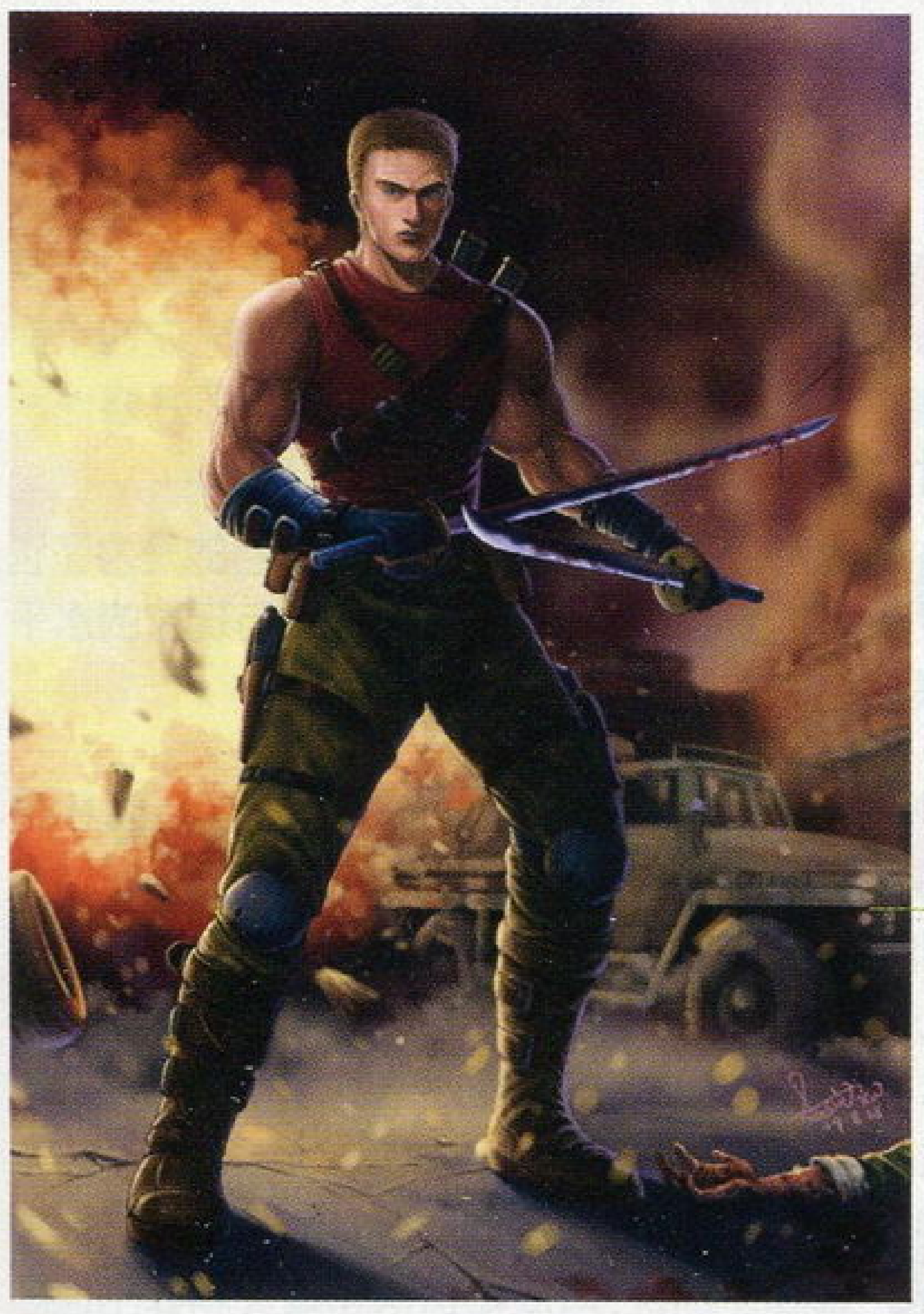
中山·litlicha

让魔女姐姐骑上扫把的灵感无疑来自于老外的万圣节。虽然这个洋鬼节已经过去一段时间了，但魔法师版的贝优妮塔还是别有一番风情的。不过具体到上图，假如背景处理再细致点效果应该会更好吧！



上海·K.LL

《FF XIII》不愧为万千FANS翘首企盼的超白金级大作，游戏还未发售众角色已经红透了半边天，而高水平的同人画稿也是层出不穷。正如左图的塞拉，深邃的双眸透着哀伤与忧郁，角色气质的把握可谓相当精准。



上海·许建闳

无论是电影还是游戏，《X战警前传 金刚狼》中反派"死侍"的表现均非常抢眼，酷毙了的双刀给人留下了深刻的印象。左边这幅作品，通过细腻的笔触，结合对比强烈的光影效果，将其形象刻画得颇有几分帅气，也算另类演绎吧！

北京·Seventh

《猎天使魔女》的同人稿件不少，但像右图一样以类似2D动画的手法来创作的并不多。不过贝优妮塔的洒脱与干练在2D版中同样得到了充分的表现。魔女姐姐的魅力的确难以抵挡啊！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 Email Cross.K：步入大学近三个月，大学也不是特别的忙，个人感觉一切都好，惟一不爽的就是我的PS3和我分居了，一周才能见一次面，郁闷……（一刀回复：阁下的来信让本刀不禁回想起大学时在宿舍和兄弟们一起玩PS2的时光。所谓"独乐乐不如众乐乐"，不妨把PS3拿来和大家共享啊！）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■细心的读者应该已经发现，从这期开始我们的刊标出现了一点变化。现在刊标上所写的ULTRA CONSOLE GAME，正是UCG这个缩写的全称，也是我们杂志的英文名，以便于向国际接轨。相信以后就不会有人对UCG是什么意思而感到困惑了。
可能有些读者对于CONSOLE这个词不太熟悉。CONSOLE的意思是游戏机。过去我们采用的TV GAME，其实是不包含掌机游戏的；而欧美人常用的VIDEO GAME，事实上包括了PC游戏。惟有CONSOLE才是最合适我们杂志内容的。



本期流行游戏 What's In

《梦幻之星 携带版2》 PSP （3人）

来四人一起超进化吧！
——苦于经常找不到四个人联机刷装备的九兵卫

《使命召唤 现代战争2》 X360/PS3 （10人）

"标枪BUG"、"双枪州长"、"小刀流"，这代的网战真是花样多多啊。
——为了研究各种有趣的玩法而乐此不疲的脆薯条留

★Email Sien Kiske：最无双的无双：《襟川无双》；最期待的无双：《狼与无双》、《全金属无双》、《无双寺凉子的怪奇事件簿》、《机动战士无双连续杀人事件》以及《无双斗无双VIII 无双、无双、无双和被诅咒的无双》，当然还有UCG无双……

读编交流

@ Email revolerocelot：我发现初代《使命召唤》里的普莱斯长得特别像《现代战争2》里的施佩德，瘦长脸加大胡子。我看见最后普莱斯（《MW2》）和将军打起来，就觉得特别好笑，难道是二战时的普莱斯穿越后找自己的后辈报仇吗？

这个问题嘛，我觉得你还是不要较真儿了，毕竟初代《使命召唤》的游戏画面和角色建模以今天的标准来看来是非常简陋的。那个那个时候的3D游戏多边形数量远不能跟现在相比，角色的相貌只能算是个"写意"，哪里能跟现在的标准相比啊！不过我们并不能排除普莱斯的家族与施佩德的祖先有血缘关系（笑）。

@ Email aiyq2004：杂志上的"读编往来"栏目经常会出现很可爱的小猫咪的照片，很喜欢，最近怎么没看到有呢？是不是都是各位小编家里的小猫咪啊？好想养一只！

猫图是我们的，可惜猫就不是了。我家的猫不可能这么可爱！

为什么……难道是因为动物缘主人？

@ Email Alucard：今天本人拿着UCG第240期在学校看，当我翻到NDSi LL的介绍时，同桌扫了一眼，说："NDS ill，什么玩艺？"我顿时无语……

不瞒你说，刚看到任天堂对新型号掌机如此命名时，我们也有点晕。

@ Email ernie2888：这期《COD6》的视频race那一段，貌似我们同学有百分之四十都比影像里演示的速度快，所以我就要不怀好意地问问，那是谁演示的呢？最后祝编们新年快乐！

游戏影像和"热血最强"不同，其目的是为了让大多数玩家可以通过游戏，如果与玩家的水平相差太远的话也就失去了其参考价值。

@ Email ljx090726：多哥终于回来了，现在最重要的就是身体，好好休养，工作虽然重要，但咱革命的本钱更是不能丢，记住你的身后还有数十名小编……替你加班赶工。新的一期不久就要来了，希望有个新气象，不过我很纳闷为什么杂志上最忌讳让一个士兵作封面的主角？

多边形看了你的来信之后一定会感动得泪流满面。话说，自从多边形和晴天相继出现健康问题之后，小编们已经开始特别关注身体健康了。比如，雷电同学就在工作之余坚持跑步，纱迦更是常年坚持游泳。至于封面的问题，我想大概是你理解错了。并不是我们忌讳让单独一个士兵作为封面，而是因为相同题材、相同构图的图片连续出现在封面上，相信读者们也会感到审美疲劳吧。

本期读者语录 Emial 贫僧不是和尚：以后在光盘里的"热血最强"开始前应先说句：自卑者、动作苦手等请先做好心理准备或选择性跳过……
（玛娜回复：看来你受到了不小的刺激啊……）

杂志相关

Email karsim159：在阅读过贵刊240期的关于游戏向导的文章后，有点感同深受。其实不单单是游戏向导，甚至普通的游戏攻略都会改变我们对游戏的兴奋程度，所以我觉得小编们是十分“自私”的。为什么呢？因为在没有游戏攻略的时候，我们会聚精会神地研究游戏，而突然出现的强大BOSS往往会让我们手足无措并尖叫不断，偶尔发现的隐藏道具也能让我们兴奋半天。有了攻略之后，我们对于游戏的热情全都消失不见了，当然，小编们的敬业精神固然值得肯定，但是你们永远第一时间放出的攻略的作法让游戏“丧失”了其原本应有的魅力。有了游戏攻略，强大的BOSS不再遥不可及，再隐秘的道具也不再神秘，反而成为人手必备的消耗品……

我觉得你还是没能真正理解游戏向导和攻略的真正职能和定位。首先，我们要清楚地认识到，不是每个玩家都会有相当深厚的游戏阅历。对于玩龄超过十年以上的老玩家来说，他们往往可以在自己所熟悉的游戏类型中轻松驾驭绝大多数的新游戏。而对一些刚刚开始接触电视游戏的玩家来说，光是熟悉按键和操作很可能就要耗费个把钟头。游戏向导和攻略的根本作用在于指引和帮助，是“拐棍”，永远不会强加给每一个玩家，不同的玩家可以根据自己的实际情况来借助向导的作用完成游戏，或者在攻略的指引下去迅速找到问题的答案。玩家可以随时捡起这根“拐棍”，也可以立刻将它放下，就是这么简单！

关于攻略的制作建议

Email Rainbow Hyper：看到了胜负师关于攻略的烦恼，我有几个也许不能算是好方法的方法：

1. 每期稍微少打一些游戏内容，留出一些时间来检查是否有错误或更好的打法。

2. 每一个月出一本大作攻略别册，或附送攻略别册。（价钱是个问题，也许……）以后杂志内的攻略只做那些相比起来不是很难的游戏。

3. 维持现状，但攻略撰写人需要及时把“补丁”更新到博客上（在杂志上做好通知），“补丁”内容顺延到下一期杂志内（考虑到会有读者上不了网）。

Email nikodevil：我认为攻略可以分为两部分，第一部分是一周目的攻略，内容可以偏向于剧情攻略，要是攻略做得太细节的话，就没有探索的动力了。第二部分便是献给想进一步研究游戏的玩家了（这便是现在的研究部分）我觉得有很多玩家像我一样并不是有太多时间玩游戏，往往刚把游戏通关了，另一大作便吸引了我们，所以第一部分的攻略更适合我们，而对于想进一步研究的玩家们，第二部分的攻略更适合他们，总之就是更取所需吧。

Email YeEric：1. 我觉得攻略的制作应由一支至少3～4人的Team来担当，根据每款游戏的特点制定攻略方向，比如A负责所有章节流程，B负责要素收集，C负责技巧玩法，D负责成就/奖杯等，还可以以章节为单位，Team成员每人负责一定的章节，找出章节内所有的内容等等等等。最后，TL（Team Leader）只要对每位成员的攻略进行汇总、验证和除错即可，因为每个人相对负责的内容较少，容易做精，而且多项内容同时进行，这样至少比一个人花二、三周目的时间写攻略有效率的多。

2. 可以借鉴本期编委招聘的方式，面向社会寻找一批符合要求的攻略组成员，在人手难以调配的情况下，TL可以紧急启动这些成员参与攻略制作。从现在国内的各大游戏论坛上可以发现，民间存在很多自发编写攻略的个人和团体，如果能把这些人加入到UCG中来，肯定会有不少帮助，UCG也可以主动给这些个人和团体发出邀请，希望他们能参与到这个项目中来，并给予一定的鼓励。另一方面由于版权的关系，如果这些民间攻略从网络转移到传统媒体的UCG上，这时UCG也可以给出一定的限制，限制其在网络上发表与UCG相同内容的攻略。

在向读者们征集制作攻略的建议后，我们收到了许多热心读者的来信，这里选登出了一些比较有代表性的意见，其中的部分建议我们也在尝试，不过具体应该怎样改进，当然还是得看实践和读者的意见，如果有好建议的话，还请大家不吝指教。

Email Ping Zhu：作为一个游戏设计师，我看贵杂志除了看最新的消息，游戏介绍以外，就是很关注各类游戏里面的，道具、物品、技能，详解。但是有一个困扰就是，往往以上物品或事件或技能的得到方法会写得很细致，但是物品的名字等等，有时候还是用的游戏中的日文字，我希望能够再加上一个中文的翻译。这样，我能够更好的学习一些命名法，一些思路。

以本期的《光之4战士》为例：

旅人		
LV	技能	效果
1	日文	有一定几率从战斗中逃跑

其实我好想知道这个技能的中文叫法，这样能够丰富玩家对游戏的认识，就像每次看到一些成就列表的中文翻译，我就觉得很有意思，一些东西可以是这种叫法，很有趣哦。

其实日文技能名并不像大多数人想像的那么有意思，像是战斗、逃跑这些技能，单独翻译出来就会很傻，另外，还有许多名称是无意义的拟声词，实在没有什么翻译的必要。在有限的杂志制作周期内，小编们一般都会尽量将游戏中关键的日文翻译成中文便于大家理解游戏的剧情和系统，但像技能道具等就要视情况而定，不过请大家放心，一些非常有趣的技能名小编们还是会进行特别说明的。

Email 丁申培：首先告诉小编们一件大事，偶“生鸡”了，我从一名游戏玩家，升级为游戏卖家了！哈哈！由于该死的金融危机，公司倒闭了，找了两三个月，也没什么好的工作，于是把工作5年的积蓄外加银行贷款，和好朋友合伙开了家电玩店，能将自己喜欢的事情当成工作来做，实在是太幸福了！不过说实话，开店还真是个累活，以前只要知道玩就成，现在还要懂很多东西，要会刷机，会辨别“翻新机”；辨别原装、组装；还得会简单的修理；还要回答很多玩家关于刷机、游戏、X360引导方面的问题，实在是涨了N多知识！幸亏偶天资聪颖，一学就会！总之小店目前算是开起来了，生意目前还是一般的，不过相信只要真诚服务，诚信经营，生意一定会好起来的！

不知道你这封来信是不是打碎了许多读者认为开游戏店就可以每天和朋友一起玩游戏，什么都不用去管的梦想了呢，至少从邮箱中收到的来信来看，抱有这种想法的玩家数量还不少哦。另外也祝你的小店越开越大，成为玩家们结识、交流的平台。

Email KLOSE：每当我看到那些穷得只剩下钞票的酋长，以及他们那大得像个飞机场的车库时，我就觉得《GT赛车》是一款十分打击人自尊心的游戏……人家在现实中收藏名车，而我只能在虚拟世界中做到……T T（无限伤感啊）

你这样说……让部分玩美少女游戏的小编们情何以堪啊。

Email 失恋的爱神：刚刚拿到UCG，先看了光盘，《现代战争》特别任务中，有些狙击手还没看见人就被狙死了，可怜啊。 同学也有和我一样的感觉，还没看见人哪！难道是我家电视分辨率小，还是每个小编都有一双鹰眼？羡慕啊啊啊啊！

呵呵，其实小编在演示前已经被那几个狙击手干掉N次了，所以在慢慢被虐的过程中自然而然地就熟悉了那几个狙击手的位置。

Email zbw0128：各位小编们，你们好！自从《猎天使魔女》发售后，我身边的朋友对这款游戏真是交口称赞！纷纷竖起大拇指说这款游戏得满分很正常，同是对鬼才神谷对动作游戏做出的全新诠释表示了由衷的敬佩！一次去饭店吃饭，在洗手间里的广告栏里突然发现这个图像，于是马上抓拍下来。呵呵，各位是不是感觉神似魔女御姐呢？

洗水间里的魔女姐姐，这也太重口味了。其实魔女贝优妮塔这个形象设计还是很成功的，在之前还有很多玩家对人设不满意，觉得怪异甚至是恶心，但和游戏风格结合到一起，再亲手玩上几个，绝大多数玩家都能体会到魔女姐姐的张扬个性，就算是简简单单的一件学生体操服也能穿出别样的性感来……哦哦，“师太”了。

Email germanicus：看特效镜头时总感觉是次世代游戏画面，画面真是越来越好了。

有一次和朋友逛街，他走着走着突然冒出一句：“现在的树真是越来越像游戏了。”看来你们对真实和虚幻同样有着大彻大悟的理解。



本期读者语录 Email 艾霖·伪娘：不知道小编们怎么看咱伪娘这种生物的……不过如果不嫌弃……咱希望有朝一日可以加入UCG小编们的行列之一哎～
（玛娜回复：伪娘有什么好嫌弃的，编辑部里可是有着人体炸弹炎骑士这种生物呢。）

Email kaidon111：今年日语一级考试的听力题目简直让我笑死！内容是这样的：某某怪物马上要攻过来了，坚持不了多久，然后司令说他去驾驭四号机，但他的下属表示反对，正在这关键的僵持局面中，一名少女突然站出来说她要去开四号机！当时周围的人表示她还太嫩，不是正式驾驭员，不可以冒险，但她很坚决，说现在是讲这个的时候吗？然后少女就把四号机开出去了……起初我们听得还有点迷糊，可是后来司令的一句话却让我们茅塞顿开："あすか（明日香）、お前に頼むぞ！"听到这个之后，全场笑翻！

如果全考类似的题目，那么考试的名字估计就要改成"日本语能力考试一级兼ACG知识检定一级"了，顺带干脆把朗读听力的播音员也全换成声优……若果真如此，和小九一样，估计很多人都会情愿为此重新再去考一次。

八卦角

《使命召唤现代战争2》的网战火爆程度空前，众编们也是战意高涨，晚上吃完饭后都要战上几盘，当然从中也碰见许多趣事，每天一来编辑部必定讨论15分钟左右，下面挑一段和大家分享一下。

人体炸弹炎骑士

唉，玩了几天的网战了，都不知道用什么枪好了，有没有推荐的啊？

你还是别用枪了，拿个盾牌当炮灰不错。

……开玩笑

其实炎骑士你真的可以练一下盾牌，虽然你肯定是每局中成绩最差的，但我们会记住你拿着盾牌吸引火力的英勇事迹（偷笑）。

要不你学一下"标枪BUG"，当人体炸弹，那样也不错，或许你就能提高成绩了，也不至于每盘都垫底了。

好提议啊！只要你冲进敌阵，没人敢打你，就算你躺了，敌人不死也残，剩下的就交给我们吧！

高达本来就有自爆这个功能，所以我也觉得非常适合你……

……好吧。

但当实战时众人才发现……每次炎骑士都没有能够接近敌人就被迫"自爆"，然后由于距离太远，并没有有效地打击敌人，反而自爆的烟雾阻碍了我方，然后等烟雾散尽时众编就被乱枪扫死……

第二天

这个方针还是有问题，看来我们太高估炎骑士了……

其他众编：嗯！（异口同声）

唉……（一脸无奈状）

注："标枪BUG"就是利用对空武器"标枪（Javelin）"的小BUG，在玩家被干掉时，Javelin会自动爆炸，波及范围极大，所以又称"人体炸弹"。）

Email 就你会玩：进入年末，大作也在喷发，这令我十分高兴。但是在高兴的同时也有着一份无奈，首先是网战问题：现在的次世代游戏都十分注重网战，网战也也愈加的丰富和好玩，但是由于本人"银两"不足，只能干听着UCG描述网战如何如何精彩却不能玩，所以我每次看到关于网战的文章都一阵心酸。第二是语言问题，很多游戏都有着不错的剧情，问题是我看不懂，而且这对于我了解游戏玩法系统就多了一份障碍。只好每次边看UCG攻略边玩，可是攻略对游戏系统描述的篇幅都特长，等大概了解游戏系统都过了20来分钟，而且玩着玩着这里不懂就去看一下攻略，又看看前面系统打法确实挺烦，但你要我去慢慢研究游戏，又无从下手。这样搞半天，令我挺容易失去对这游戏的兴趣。特别是RPG看不懂的话，就特别不想玩，结果是没有一种类型的游戏是我精通的，几乎都是半菜鸟，不得不说是无奈。不知小编是否有过这种情况，你们又是怎样对待呢？

过了语言关，游戏玩得就会更加得心应手；如果语言不过关可以选择对语言要求低的游戏；如果语言不过关，又想玩对语言要求高的游戏，那就只能看攻略自己慢慢研究了；如果语言不过关，又想玩对语言要求高的游戏，还不想研究，那矛盾的双方必须有一方妥协，游戏是死的，人是活的，玩不明白就找能玩明白的玩，试过所有类型都玩不明白，如果是因为耐心问题，那就要找找自己的问题了。仔细研究游戏的系统不也是游戏的乐趣所在吗？很肯定地讲，小编们玩游戏都是选择自己精通的语言版本，并且一定要完全弄明白系统的，否则怎么为大家写杂志内容呢？其实网战就不太需要过语言关，也不用太仔细研究，上去打就行了，但是你这儿似乎还是有矛盾，这算是……悲剧了吧……

Email 断翅银翼：你们难道没有发现魔女姐姐没有上过封面吗？你们对得起人家的精彩演出吗？你们对得起人家给你们带来的欢乐吗？你们辜负人家啦，魔女姐姐，你还是跟我吧！

其实最后一句话才是你所要表达的中心意思才对吧！

Email petefong：期中考试前一天，我面对海量的复习内容说"这次期中考肯定完了"，结果居然考得超好。后又陆续有"纱迦综合症"之症状，我确定我患病了。更离奇的是，这"纱迦综合症"还变异了！昨天，我在化学考试前说了句"反正总能及格嘛"，没想到这张化学卷十分BT，我晚上做梦还梦见自己考了41分，立即被惊醒了。今早在公车上跟我朋友讲了我做梦的事，结果卷子下来我考得还行，他考了41分……

居然还有这种事！那拜托你赶快不停念叨这句话吧："纱迦不中大奖，纱迦不中大奖！"

南京 邓天辉：今年开始了大学生活，确实比高中轻松不少，有遍地的时间看杂志。惟一美中不足的就是宿舍没主机……而且另仨都是网游饭，对TVGAME的认知范围只局限于PS2甚至FC以内……只有一个人还知道《FF》是什么……我好泪目啊，周围没有游同道和的人，想当初在高中班里还有两TVGAME玩家，我和其中一个全机种，下课就聊新闻聊制作人，真怀念啊。

网游不存在"饭"这种说法，但想要拉拢他们，死磨硬泡肯定是免不了的。不过，一切得先从朋友做起嘛，没有这个大前提就免谈了。

Email Dante：个人觉得编辑部可以搞一个关于错字处理制度：每当读者在某位小编的文章中发现一个错别字就从那位小编的工资中拿出一元（一元对于各位小编来说不过分吧）连同那位小编的明信片一起作为奖励寄给读者，这样就可以有效地提高小编们的校稿质量了，呵呵。

我觉得，与其给挑出错字的读者一元钱奖励，还不如直接将拍砖用的砖头邮寄给读者实惠，要知道这砖头上面可都是沾着犯错小编们的血。

谁会想要那种东西！

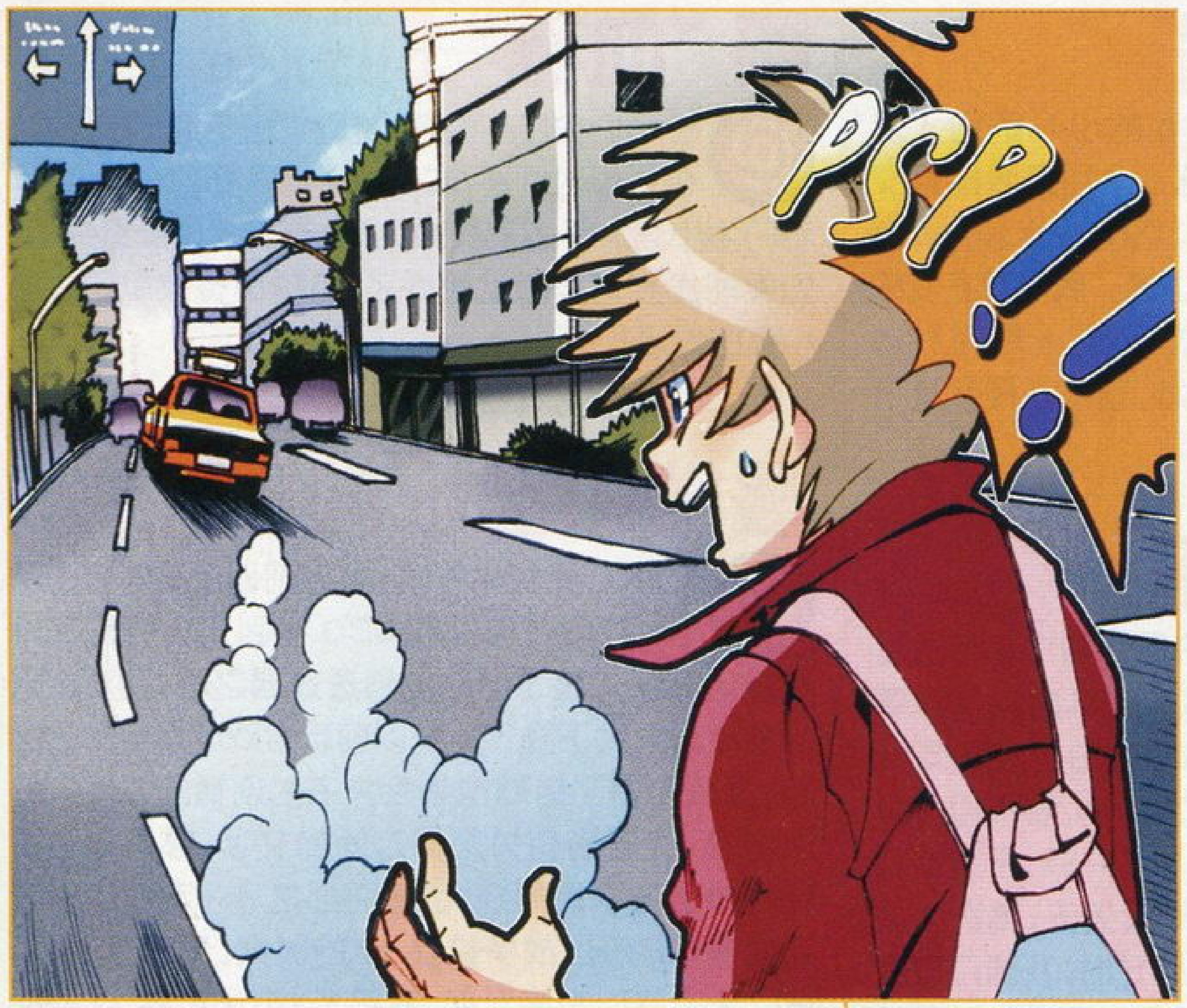
上海 施纪立：杂志的内容对我这种没时间自己埋头攻略的人确实有很大的帮助！但是希望不要像过去《汪达与巨像》那样做视频攻略，记得过去都说《汪达与巨像》这游戏怎么怎么好，光盘也是一直在介绍，而且把所有BOSS的战斗都来一遍，后来发觉这游戏买回家后我连机器都没放进去过，但是剧情和战斗我已经全过了……

Email 完美主义：其实现在为了不被各种宣传视频剧透，我基本不看光盘了。想当年玩《战神2》时看了各种宣传、试玩视频，等到自己玩的时候就索然无味了。所以对于自己极度期待的大作，像《战神3》、《现代战争2》、《魔女》等，基本保持一无所知状态，等到自己真的玩上了再去体会其中的震撼！不过视频也有好处，对于自己根本玩不到或者不想玩的大作，也可以看视频过干瘾。

看来最近光盘成为了大家纠结的重点问题啊，其实上期在"读编"中我们就讨论了类似的问题，就拿施纪立同学的问题来说，光盘中的内容建议大家根据自己的实际情况选择性观看，毕竟，看不看是你的自由，但我们总要给大家选择的自由……



本期读者语录 上海 吕俊伟：下一期光盘想看到多边形、Gouki、脆薯条等人混战《COD4》的视频，不知道编辑部里谁的枪法最厉害～
（玛娜回复：下次可以考虑让诸小编混战一下，看看究竟谁的枪法最赞。）



@ Email maxcjx123：“曾经有一款神作摆在我面前，我却没有珍惜，如今我后悔莫及……”。想当年，我买了一台豪华版的 Xbox（注意，不是 X360），随机附送两张正版游戏，一个是开战机的，一个是打枪的。我试了试，觉得开飞机的游戏还不错，枪战游戏看起来好傻，我就把枪战游戏飞到一边去了……曾几何时，我猛然回首，发现那张枪战游戏竟是大名鼎鼎的《光环》，我再去找，却早已是“昔盘已乘黄鹤去”了，我想了又想，为什么我当初没有选择那款游戏呢？经过 777 秒的思索，我终于领悟到了，因为我没买 UCG！

我觉得当你不知道它是《光环》的时候玩的感觉才是最真实的，否则你究竟是因为游戏好玩而去玩，还是因为这个游戏叫《光环》才去玩呢？

@ Email mousou：看了上期的 UCG，发现有个矛盾的地方：玛娜说早晨起床的动力是编辑部不但暖和而且还有游戏可玩，而雷电又说坐在人多的编辑部里手脚冰凉。我有点搞不懂了，难道编辑部特意给玛娜配备了取暖设备？

玛娜火气旺……

是你理解错误了，我的意思是说，编辑部比较暖和，家里因为人少，所以反而要更冷。

@ Email kaidon111：《生 5》的介绍虽然早在网上看过，但贵刊对于 Sheva 的新服装分析的……很详细！看来 ACE 飞行员结婚不是白结的～

首先谢谢你很认真的看完我写的前线报道。其实关于对 Sheva 服装的分析只是凭这个人阅历和对女性服饰一点点认识写出来的，这个……和结不结婚关系还真不大。

@ 工藤新一：小 P 在几个月前被我弄丢了，原因很雷，被出租车司机抢走了！我刚下车，他就跑了，还开的特别快！连红绿灯都闯了，我真怀疑我当初为什么没记车牌号，或许我完全可以再叫个车追上去上演个真人版《GTA》，可能是我当时太慌张了。回家后，又是一顿臭骂……本想着会有寻物启示，可是，那猥琐大叔司机无良啊！他伤的不仅仅是一个未成年人的心，还是一个玩家的命根子啊！望着杂物箱中被埋在最深处的充电器，我的心瓦凉瓦凉的啊！我只想对我的充电器说一句话：不是哥不理你，是哥对不起你啊！

抢走了……应该是你忘记在车上了吧？虽然司机是很无德，但你自己也要吸取教训啊！记得下次打车一定要发票和收据哦！

★ Email YeEric：感觉现在偷渡到大陆来的 X360 就像个大茶几，上面摆满了杯具和餐具，所以，请广大玩家珍惜生命，远离茶几……不……是远离改机。

最后的战士

剧本 纱迦



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.22

我已经是一名大四的学生了，即将进入社会的我却还有些迷茫，不仅因为我还没找到工作，更多的是为自己当初的选择而感到后悔。因为自己很喜欢游戏，高考时选择了软件工程专业，当时的想法是有机会做一个自己的游戏，做一个让大家都喜欢的游戏。虽然学软件与编程很辛苦，但是为了自己的梦想而努力还是感到很开心。进入大二的时候选了第二学位——工商管理，因为自己觉得这个专业会对软件方面的工作提供很大的帮助。一直以来自己都以考研为自己的学习目标，也决定了会选择游戏设计的研究生，直到大三的下期我却选择了放弃这个梦想。虽然当时自己也挣扎过，毕竟从很久之前就开始准备了，想到就这么放弃了心中难免有些不舍，也许是自己变得懦弱了吧，因为现实的一些压力最后还是选择了放弃。

现在马上就要毕业的我心中还是有很多的迷茫，也许是自己还不成熟，还很贪玩。在到分岔口的时候我徘徊了，虽然最后选择了一条路，而自己却仍在观望与留恋另外的那条路，有时候很讨厌这样的我，总是不能那么果断的下决心。

——Email 蒲云龙

解析： 在之前的杂志中，就有玩家来信和大家说过有关高考选择专业的事儿，而随着又一年就业期的临近，越来越多的读者给我们的来信中提到了“找工作”这一老问题，其中占绝大多数的又是大四即将毕业的学生们。作为学习生涯的终点，每个学生最终都需要去找工作，去成为一名社会人。玩游戏不等于麻痹自我、脱离社会，现实的问题还必须放在现实中考虑。很多玩家希望从事与游戏有关的工作，这很正常，但考虑到国内的行业背景，相关工作机会有限，因此实现这一愿望并不是件轻松的事情。

成功属于有准备的人

小九有一个同学，是自己在大学里最要好的游戏死党。毕业后小九来到编辑部，开始了新的生活。而同样热爱游戏的他经过反复的思考却决定暂时不找工作，而是去从头学习 3D 绘图。一年后，原本没有任何美术功底的他靠自己的努力与坚持终于如愿以偿地进入了 EPIC，令我佩服不已。成功属于有准备的人，希望这个简单的道理能给那些打算从事与游戏相关工作的玩家带来点启发。

本期话题：

①即将毕业的你如何看待游戏与理想；
②说说冬日里的游戏心得。

本期读者语录 北京 范维：今天是 Play Station 的十五岁生日，十五年前的今天万众瞩目，十五年后的今天依然万众瞩目，Play Station 像小孩一样艰难又坎坷的走了过来……我要对 Play Station 说：衷心祝你生日快乐！（玛娜回复：看到你的来信时已经早过了 PS 的生日，不过它带给玩家们的美好回忆是永远都会留在心中，不会过去的。）

Email bjzl：在 TGS 合刊后，我很久没有再逛书报亭。一个月后，我来到书报亭，看见了新的 UCG，我以为这就是接着合刊的那一期，结果回家……SHOCK……发现这是第 239 期，也就是说我漏掉了第 238 期。我的心顿时裂了……咱坚持期期都买的 UCG 就这么断了一期，我不甘心啊！然后，我把自己知道的书报亭全逛了一圈……结果，第 238 期一本都没有剩下的，我的悲剧人生啊！

话说，有一种解决的办法，叫作邮购……

重庆 兰骅梵：话说 Sony 为什么不把他们的女职员调来当 Show girl 呢？上次我去 Sony 日本本部参观时差点要犯罪了。

大概这是 Sony 高层们为了防范展会现场有人犯罪而忍痛做出的体贴举措吧，顺便代表广大男性读者说一句——无图无真相！

冬眠

剧本 九兵卫



最愤怒的读者

Email 2131：就在刚刚，我的小 N 跟别人走了，永远地离开我了。这 5 个月来我们朝夕相处，情同手足，知患难，共进退，可你为什么？要离开我也不出一声，为什么？我恨小偷。我很想在我的下一部新手机里面装上定时炸弹（能把人炸飞 1678 米高的，然后摔下来不会死的那种，这样方便我接下来对小偷使用"脸部天残脚"）

包机房的尴尬

Email m 水果糖：来讲讲最近两个星期发生在我的住宿区楼下的那个包机房的两件事情吧。第一件事就是关于 X360 的，由于我今年刚进大学，大一不允许带电器，PC 和 TV 都不行……偶尔发现了一个包机房，里面有 3 台 PS2，于是我就拉着我初中开始就是死党的兄弟天天去，就在上星期回家之前，我和朋友玩完准备离开时，我随口对我朋友说说"PS2 都过时了，该换 X360 了嘛"，这星期去学校，拖着着死党进那里面时俨然看见一台 X360 躺在那，我非常不好意思地看看店主……

第二件事，昨天，去那里玩，刚到门口，猛地看见里面坐着一个MM(坐X360前，我猛的撇开死党，冲进去)走近一看，居然还在玩我最擅长的"《WE》系列"！（长的还不错），我问曰："可以坐下一起玩吗？"

答曰："这是我男朋友的位置，他上厕所去了"……（被死党笑到睡觉为止……）

最"血腥"的祝福

Email 失恋的爱神：炎骑士家不是闹小强吗，前一段时间在 CCTV9《我爱发明》中看到了专门为小强准备的刑具兼坟墓，有机会小炎看看吧，如果能找到有卖的就更好了，希望小炎家早日成为小强的坟场。

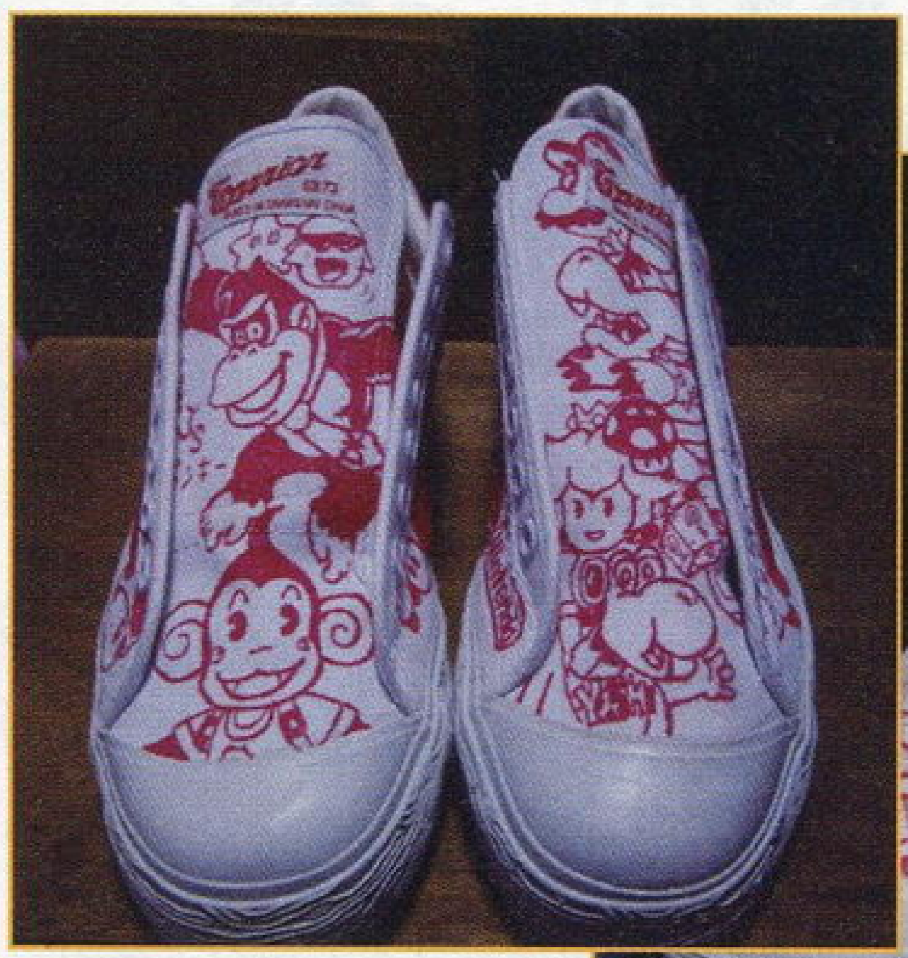
最咎由自取的读者

Email 无敌大狐狸：我以前对剧透本来没有什么概念，自从读 UCG 看到了小编们的剧透遭遇又联想起了自己的剧透遭遇之后，我对剧透的免疫也大大下降了……以前玩游戏或看电影的时候，就算知道了结局也不会失去对剧情的好奇。不过现在，我看到有关剧情方面的文字，哪怕是影院宣传单上的剧情简介，也敬而远之……我的剧透遭遇就是以前玩《战争机器 2》的时候，玩完了一关，第二天上网时有些无聊，看起了《战争机器 2》的视频攻略……一直看到了 XX 自尽那段……这谁也不怨就怨我自己呀 T.T

最猎奇的读者

Email kaidon111：本期光盘很好，我也不知道自己想看什么……对了，我想看 XXX 小编被弹药砸死的影像！

任天堂版本回力球鞋





作者：丁一

心血来潮，动手画了这双回力鞋，回忆童年的美好，哈哈。

我的宝物

下期预告！

2009 年度 TVGAME 大赏选票随刊发放，次世代主机等你拿！

《最终幻想 X III》始动，攻略研究特别策划全面展开！

FINAL FANTASY XIII

更多大作及时攻略、更多精彩特企特稿、更多栏目全新变化

请关注《游戏机实用技术》2010 年 1 月 B

本期读者语录 北京 杨硕：久闻今年 TGS 展上有好多吓人的 Show girl，在此小弟想要几张找找刺激。（玛娜回复：其实很多照片效果不佳是由于灯光、摄影角度等多方面因素造成的，并不能完全归咎在 Show girl 身上，所以可能会让你失望哦。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

莱仕达™ 本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供

莱仕达 魔音吉他（PS3/PS2/Wii）



本期大奖 3名

一等奖 3名



莱仕达 舞林毯（Wii）

二等奖 5名



莱仕达 PS3 迷你小键盘

莱仕达 PSP 迷彩战神包



三等奖 5名

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 我们新年的改版将继续进行，欢迎大家对本期的改版提出意见。

11B 互动信箱礼品名单

大奖 莱仕达 格斗士摇杆二合一（PS3/PC）

武汉	曹靖一	天津	张梦辉
济南	王文宏		

一等奖 莱仕达 灵蛇手柄（PS3）

常德	黄　江	深圳	苏　霄
北京	李俊尧		

二等奖 莱仕达 PS3 迷你小键盘

石家庄	陈　元	海口	叶保来
苏州	丁　悦		

三等奖 莱仕达 战警手柄

柳州	戴淇杰	北京	杨　硕
上海	刘茂金	青岛	张　臻
兰州	吴佳霖	杭州	周俊伟
昆明	肖　坤	开封	左　西

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

厦门	陈　钧	北京	谢佳卉
上海	吕俊伟	西安	杨晨南
桂林	潘文廷	上海	游　奇
银川	王建宇	宜昌	张任诚
大连	王欣宜	湖州	朱亚辉

本期特别放送 10名 **各类电玩周边（随机抽取）**

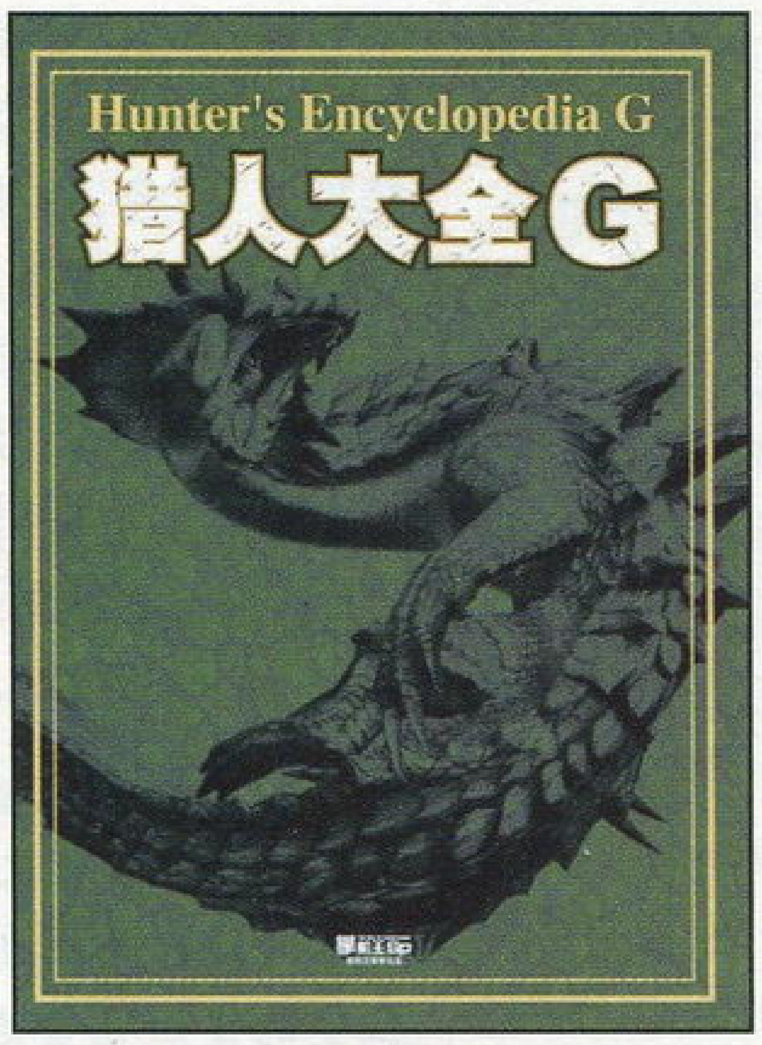
1 **电子邮件：** ucg@ucg.com.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 **邮编：** 730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



241期动漫游工作室邮购信息：《猎人大全G》，定价：28元；《生化危机 终极珍藏》，定价：58元；《零 镇魂歌 最终珍藏版》豪华版，定价：48元；《塞班智能手机宝典》，定价：28元；《iPhone专辑》第2、3辑，定价：28元/辑；《萌萌美少女系列三国名将·战国美姬》，定价：28元；《怪物猎人3 最速攻略本》，定价：28元；《爱图e族》第6、9、11、12辑，定价：19.8元/辑；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3、4辑，定价：9.8元/辑；《超级机器人大战OG 秘藏资料集》，定价：28元；《火影忍者 炫彩珍藏2009》，定价：28元；《终结者2018 官方电影指南》，定价：28元；《终结者2018 官方小说》，定价：16元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22元；《真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22元；《怪物猎人VS逆转裁判！CAPCOM爆笑漫画合集》，定价：9.8元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《模魂志》第33、36、39期，定价：15元/期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010　**电　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第180期、总第184～186期、总第189期、总第190期、总第193期，定价：9.8元。总第204期、总第205期、总第210期、总第213期、总第215～217期，定价：12元。总第220期～227期、总第235期、总第238期～241期，定价：9.8元。总第200期、总第229期、总第231期，定价：15元。总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期、总第212期、总第236·237期，定价：19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电　话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.com.cn

掌机王 SP



《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、119、121、123、124辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》定价：28元。《口袋玩家》第10～19、24、25辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.7》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价：28.00元。《PSP宝典2》，定价：28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价：12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价：25.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020　**电　话：** 0931-4867606
Email： pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWAER

PSP X360 Wii

@ 自从 PSP 的数据线坏了之后就一直用读卡器传输数据，不过今天去买了一根带充电头的数据线，但在机器里有 8G 棒的情况下连接电脑却只显示 dic、font、vsh 三个文件夹，硬盘容量竟然只有 40MB……之后我试着用读卡器连接了一次发现一切正常，就算回去调换了所有的数据线结果都一样，请问这是 PSP 主机的问题吗？该如何解决？［尼诺］

出现你所说的情况其实并非主机或数据线的问题，而是你的自制系统设置有误，当主机使用 USB 连接电脑时只会默认显示“flash0”中的文件。要解决这个问题非常简单，你只要按住 R 键开机进入“恢复模式”，将“Configuration”下的“XMB Usb Device”一项设定为“Memory Stick”后，再使用 USB 线连接电脑就会默认显示记忆棒中的内容了。

@ 我的 Wii 是半年前买的韩版软刷 3.2U，无硬 IC 无硬盘。买回来之后升级到 4.0U，本以为几乎所有游戏都通吃了，但是最近的《太鼓之达人 2》和《生化危机　黑暗历代记》（自刻盘，保证刻录成功）却读取不了，光盘频道直接不认碟，几大软 IC 要不报错，要不就显示“NO DVD”……我确定机器已经安装了 cIOSCORP v3.5 完整包和 CIOS38_rev14_IOS249，究竟纯软刷的主机能自己刻盘玩这两个游戏吗？具体该如何操作？[kuangliuke]

从大多数玩家反馈的情况来看，你所提及的这两款游戏都能正常在“HBC 频道”下运行，而你遇到的情况应该是出在 IOS 插件方面，建议你重新检查一下你所下载的镜像文件。

@ ①我的精英版 X360 是 09 年 9 月 4 号出产的，但为什么主机的内存没有显示呢？听说是有 512MB 吧？另外我保存记录的时候也没有像早期主机那样询问保存到硬盘，还是存到主机内存的选项，只有硬盘一个可以选择。②我之前的机器是因为被 BAN 才买了这台新的精英版，所以我想知道被 BAN 主机里的设定档在新的主机上恢复，会再次被 BAN 吗？［九十九夜］

①根据官方公布的主机参数，09 年新上市的精英版主机都没有内置记忆体，因此你在保存记录时系统才会只显示硬盘储存一个选项，而内置记忆体通常属于 Arcade 版主机的标准配置，千万不要将两者搞混了。另外以往老主机在储存游戏记录时，实际显示的也是硬盘和记忆卡两个选项，同样和主机内置的记忆体无关。②由于目前微软采取了新的 BAN 机策略，所以凡是从被 BAN 主机上拷贝的设定档都有可能无法在新主机上直接使用，必须连接 Xbox LIVE 恢复账号才行，而今后只要你不改机玩正版，是没有被 BAN 风险的。

@ 我在今年 9 月份入手一台日版双 65 纳米 X360(4 月 22 号生产,5 月改机,建兴光驱)，卖家当时说刷的是 IX1.6，玩《NBA 2K10》与《猎天使魔女》都没问题，但是放入《使命召唤现代战争 2》还是显示为播放 DVD。之后我按照 240 期杂志上的解决方法，将 IX1.6 引导盘放进光驱，果然顺利进入了游戏，同时系统提示要进行更新，但没想到一直更新和重启了十多次还是没有完成，最后我索性取消更新返回系统界面，结果发现我的人偶不见了（账号是自动登入），想重新创建只能连接 Xbxo LIVE 下载系统更新。①请问如何能在不连网的情况下，恢复我的人偶设定功能呢？②如果我的机器已经刷好 IX1.6，那为什么放入引导盘之前无法识别《使命召唤现代战争 2》呢？③ Wave4 引导盘和 IX1.61 引导盘是一回事吗？[zyyazsr2008]

①使用近期部分游戏光盘自带的更新程序，在最后一步系统都会尝试连接网络同步玩家的人偶设定，所以如果你是为了防止被 BAN 而没有连接网线，那么更新程序就会因为无法完成最后的步骤而陷入一个死循环，强制取消后便会留下无法正确显示人偶的后遗症，目前暂时也没有离线恢复人偶设定的方法。②由于本作启用了 Wave4 的新光盘加密方式，所以不支持该加密模式的 IX1.6 光驱固件在正常情况下无法读取游戏，必须使用引导盘。③目前很多玩家口中所说的“1.61 引导盘”和“Wave4 引导盘”，其实都是指配合光驱固件 IX1.6 使用的引导盘，它所起的作用是激活光驱固件 IX1.61 读取“Wave4 加密光盘”的功能。

游戏 GAMES

PSP PS3 X360

@ 小弟最近在玩 PS3 上的《泪洒三重冠外传　阿瓦隆之谜》，不过在合成道具的时候遇到了一个问题，不知道两个男主角的最强武器要怎样才能合成出来呢？貌似我在合成列表里没有找到这个项目，难道还需要满足其他的条件？[3AFANS]

阿隆和阿尔萨尔的最强武器分别是ギガエドラム和ギガダーンウィン，要合成它们首先需要把剧情中获得的“エドラム”和“ダーンウィン”这两把武器都合成到 +4 的状态，然后再与另一个重要道具“モルダバイト”合成即可进化为最终形态。该物品在正常游戏中需要通过“混沌の宝剑 ×1”、“ 明けの明星 ×1”、“创世のクリスタル ×9”和“パピルス文书 D×9”进行合成，所需素材也只在通关后追加的百层迷宫中出现，收集起来非常繁琐，但如果有条件的话，你也可以通过继承前作的完美记录来免费获得该道具（需主线流程通关）。



▲由于前作不支持奖杯，所以拷贝其他玩家的记录不会影响获得本作的奖杯。

@ ①《战神 收藏版》的美版到底有没有《战神 3》的 DEMO 下载码呢？我在淘宝上看有个卖家说有，有的又说没有，到底谁说的才是真的呢？港版合集也有吗？②《战神　收藏版》的港版是英文还是中文呢？我比较喜欢英文字幕，所以麻烦告诉我一下！③ PS3《生化危机 5》刚公布的“黄金版”和“导演剪辑版”有什么不同？不会是黄金版不支持未来发售的体感设备，而只有导演剪辑版才支持吧？[ZGMF-X42S]

①《战神　收藏版》的美版和港版都会附带《战神 3》的 DEMO 下载码，试玩版的内容和今年 E3 公开展示的内容相同。②本作的港版目前只有英文版，而且过场动画中只有语音没有字幕，这点估计要让你失望了。③《生化危机 5　黄金版》是近期 Capcom 公布的 PS3 和 X360 跨平台游戏，它的游戏内容和《生化危机 5 导演剪辑版》相同，都收录了原作的全部内容和追加的新章节以及换装，惟一的区别是不支持体感操作，适合那些希望体验新内容，但又不想额外购买体感周边的玩家。

@ 最近一直在奋战 PS3 版的《薄雾传说》，但目前我已经通关，隐藏迷宫也过了，就是无法触发纳姆岛的事件，体育馆前总有个吃坏肚子的傻瓜挡着进不去，请问现在该怎么办呢？［夜风］

根据你目前的进度，要触发后续事件只要前往宿屋多休息几次，直到挡在体育馆门口的 NPC 消失就可以了。

@ 有几个关于《女神异闻录 PERSONA 3 携带版》的问题想请教一下。①六身合体里为什么会有两个一模一样的 76 级愚者呢？两者有何差别？②主角最初的仲魔听说有一个进化形态，是真的吗？如果有，应该如何得到呢？[nightgeass]

①这两个 76 级愚者只是两个不同合体素材的合体法则，实际游戏中没有任何

本期读者语录

Email 失恋的爱神：顺便问一下，小编们都用什么样的日文输入法呢？小弟可是在为了寻找一个日语文件时那种很慢的输入法苦恼呢。
晴天回复：晴天觉得其实 Windows 自带的日文输入法就很好用了，不过最近谷歌也推出了新的日文输入法，用起来也挺方便，你可以试试看。

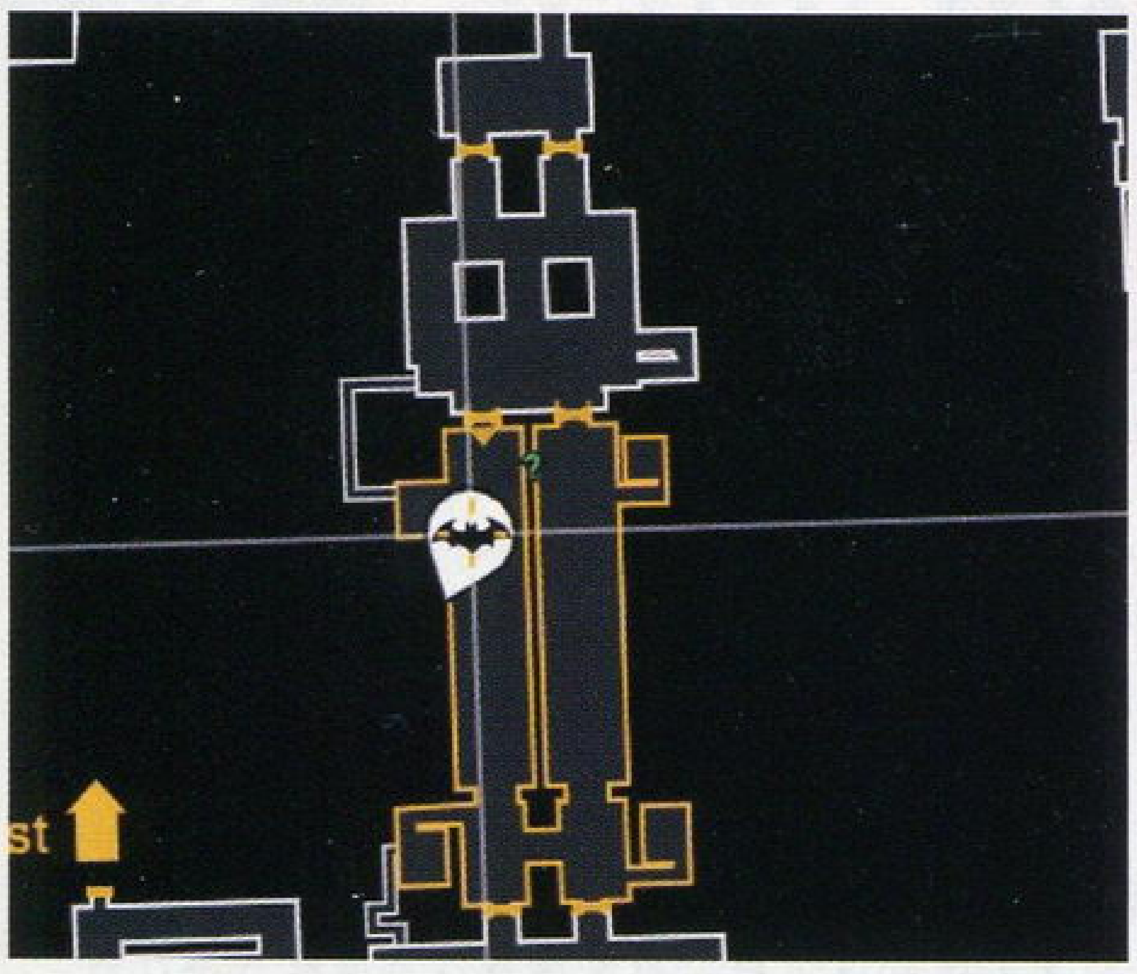
差别。②主人公的初始仲魔的确存在进化形态，要获得“オルフェウス改”需要所有COMMU MAX才能进行，具体的六身合体素材为：死神タナトス、太阳アスラおう、塔シュウ、永劫メタトロン、星ルシフェル、审判メサイア。

@最近入手《使命召唤 现代战争2》一直纠结一件事，那就是不断在读图以后遇到“同步游戏设置”(Synchronizing game setting)这样的事情。请问长时间同步游戏设置导致服务器连接超时是由什么原因引起的呢？游戏买回来10天了，至今还没能在战网上开哪怕一枪是件很痛苦的事情啊！［春暖℃烟轻］

你遇到的这种情况也有不少玩本作的玩家给晴天反映过，而造成问题的原因其实很简单，就是网络与服务器连接不稳定。要想彻底解决这个问题推荐更换现有的宽带网络，像编辑部其他小编都普遍使用电信ADSL宽带(2M/4M)进行本作的网战，暂时还没有出现连接困难的情况，你也不妨作为选择新宽带的一个参考。

@《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》中“INTENSIVE TREATMENT”的隐藏要素如何取得？［water6124］

要拿到图中的“?”号，先走上它的上方从上层往下跳，大约下降到一半的时候会在两侧的墙壁上发现一个类似通风口的地方，接着使用抓钩将其打开，跳入其中就大功告成了。



@最近在玩PSP上的《横行霸道 血战唐人街》，关于如何与官网进行联动的问题想咨询一下。我已经找到了两只金狮子，而且也在Rockstar官网上注册了一个账号，同时我也有PSN的账号（没有绑定信用卡，也没有买过东西），在PSN网站上可以正常登录，但是为什么我在Rockstar官网上怎么也链接不上我的PSN账号呢？名字和密码都没错，但是一点登陆他就说Sorry，后面的英文就记不清了……我应该怎么弄才对呢？［hbhdzk04］

如果你已经成功注册了“Social Club”账号，用它登陆官网后点击右上角的“PROFILE”以及左侧的“Account Linking”便会打开“账号关联页面”，接着再点击“PLAYSTATION Network ID”右侧的“Add”打开新的窗口，最后再输入你的PSN账号相关信息即可成功关联账号。完成账号关联后，点击左上角的“HOME”并选择下方的“Chinatown Wars”正式进入联动网站（不要忘记将右侧的“Console”一栏改为PSP），上方的“MR WONG'S”和“PEKING DUCK HUNT”分别对应两个FLASH游戏，完成它们获得的积分会转化为金钱显示在页面的左下角，之后再在PSP中运行本作，打开PDA依次选择“Mulitiplayer”和“Friend Roster”再按□键，输入之前你注册的“Social Club”账号完成绑定后，在游戏中的任意住所打开电脑，选择“Sync Stats”同步数据就会将刚才你在FLASH游戏中获得的金钱同步到游戏中，每个游戏每天最多可同步$10000。



新年新气象，不知道大家对这次栏目的改版还满意吗？大家可千万不要小看了增加的各种小图标，在它们的指引下，不少读者一定都能用最短的时间了解本期栏目问题的覆盖面，在自己已经拥有这些主机和游戏的情况下，从别人的问题中获得更多的启发，也是掌握主机使用技巧和游戏秘籍主要途径之一。最后晴天照例为大家带来近期一款PSP原创佳作的疑难问题，凡是体验过它的玩家应该都被游戏中精心制作的动画所深深吸引

PSP的《神眷之力》听说有三个结局，目前我已经使用男女主角各自打出了“创生”和“破坏”的结局，那么第三个结局要如何才会出现呢？在网上看资料说女主角似乎也能打出“破坏”的结局，是需要一直在剧情中选择消极的选项吗？不过总感觉出现“创生”结局的几率很大啊！［rulara］

本作一共有创生、破坏、均衡三种结局，其中前两个结局无论男女主角一周目都可以达成，均衡则必须继承另一名主角的记录开始二周目才有可能满足必要条件。另外游戏中的选项实际对结局的影响并不大，即使选择了不恰当的选项都可以通过反复刷杂兵战进行弥补，无非就是多耗费一些时间而已。最后通过最终章的名称也能准确地判断目前已经达成的结局，想达成其他结局的玩家一定要记得备份这之前的存档。

创生

最终章 遺志を継ぐ者

主要通过获得杂兵战和BOSS战的胜利、完成支线任务、净化游戏中的回复点累积创生点数，是整个游戏最容易达成的结局。

破坏

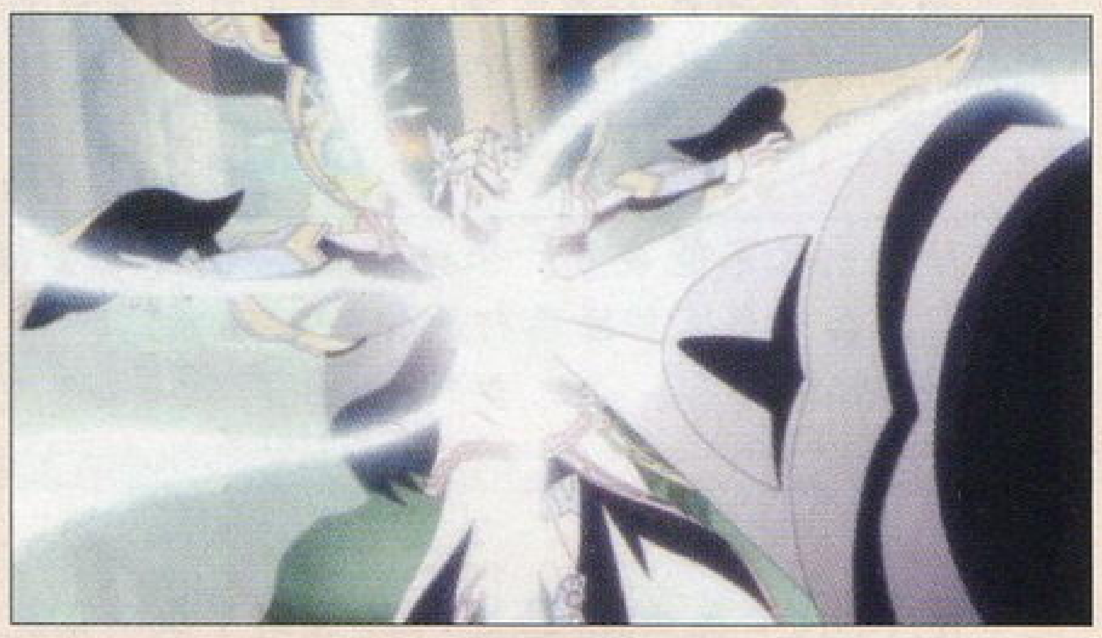
最终章 神々の落日

主要通过战斗中使用魔枪ラ－スフェルド或魔剑レヴァレンス消灭敌人、杂兵战中成功逃跑累积破坏点数。装备特定的武器后也是很容易达成的结局。

均衡

最终章 ベルジュの真理

要达成该结局首先要集齐6个碎片，之后在进入最终章前让创生和破坏点数相同，就会获得重要道具“天闪スティガルド”并出现最终的真·BOSS。



碎片一览

碎片名称	入手方法
くすんだグラス	第7章BOSS魔贤ファウスト掉落（男主角限定）
腐食した银柱脚	第7章BOSS魔贤ファウスト掉落（男主角限定）
クリスタルの破片	女主角篇在断罪の塔·白光の间的白色传送阵内获得
	男主角在继承女主角篇的记录后，于第6章汇合时自动获得
细长い管	女主角在继承男主角篇的记录后，于第6章汇合时自动获得
	男主角篇在断罪の塔·红莲の间的紫色的传送阵内获得
金属制の三角锥	第7章BOSS魔贤ファウスト掉落（男主角限定）
ごわごわした芯	完成支线任务“メシをくれ！”

支线任务完成方法

①进入白昼世界内的マザ－ワ－ム内部与入口附近倒在地上的年轻人对话，接着回到ガルツフォ－ト与B1F的狼人厨师对话制作各种各样的料理（木天水のス－プ除外）；
②返回マザ－ワ－ム内部将料理交给年轻人，直到其站起来回复精神为止（每次给食物需要间隔5场战斗）；
③前往地图的右侧区域继续给年轻人料理，累计一定次数后会依次获得水の指轮、理力炉の起动キ－B、炼气の腕轮、究极のレシピ的奖励；
④收集秘化ナルキス（精灵の森的宝箱），智慧の实（流程自动获得），ホロ鸟の柔らか肉（マザ－ワ－ム内部的敌人掉落）各1个，接着前往ソレイユ湖最上方的采集点获得6个マッタケ（该材料的出现几率较低，需要耐心多试几次），最后将它们全部交给ガルツフォ－トB1F的狼人厨师获得最后的料理“满感膳席”
⑤将完成品交给年轻人后就得到最后的碎片“ごわごわした芯”。

本期读者语录 Email aimana：本人现成功为电视游戏业做出了小小的贡献，将我班的四位同学“拉下了水”。其中一人已入手PSP-3000一台！两人准备春节入手PSP-3000，一人准备玩《求生之路》！晴天回复：看来掌机游戏业你也有所贡献，但是保证学习也很重要哦~

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



△很多读者来信询问术后恢复情况，感谢大家的关心。因为手术部位比较特殊的原因，现在正在缓慢恢复中，定期要去医院复诊。俗话说“伤筋动骨一百天”，这挨一刀怎么也得两三个月吧？希望大家都能健健康康的，有好身体才能玩好游戏。

○自从那天搬了一台 Wii 回家之后，小宝宝就迷上这东西了。每天回家都吵着要我开机陪他玩，现在已经会打高尔夫球了，知道按住 A 键挥杆，知道要打到洞里面去。后来找炎骑士借了个“鸡屁股”(Wii Motion Plus)，这两天又在开始努力练习乒乓球了。我现在惟一担心的就是怕他把家里的电视机给砸了

× 为了保护 PS3 那娇嫩的小光头，趁着现在 PC 用蓝光光驱打特价，买了一个装在电脑上。本以为在电脑上看 BD 会方便一些，没想到整个过程把我折腾得够呛，要么就是播放软件不兼容，要么就是这协议那协议之间的冲突，期间还搞得我的 Windows 7 首次蓝屏（我还没见过 Win7 蓝屏）。还真是不如就在 PS3 上看方便，碟扔进去就能播放，哪需要这般工夫。

□现在的游戏类型越来越复杂了，经常是多个游戏类型混杂在一个游戏中，如果还按照以前什么“动作”、“射击”等单一类型来划分，往往显得不够准确也不够专业，我们在划分游戏类型的时候有时候也很头疼，不知道诸位读者们有何高见？不妨来信我们交流一下吧。

本期个人签名

你永远不能战胜一个纯傻 ×，因为他会把你的智商拉到他的水平，然后用丰富的经验打败你。



◎前段时间突然冒出个想法：买台笔记本电脑给老爸作新年礼物。于是我便趁着休息的时候去逛了一趟电脑城。不逛不知道，早就知道如今的消费电子产品降价幅度特别大，但没想到居然降到了如此程度。随便看了一下现在的笔记本电脑硬件配置，某知名品牌 5000 元价位的配置已经相当强大了。这要是换在两年前，价格少说要翻两倍。

◎虽然天气转凉，但家中的蟑螂问题似乎并没有得到实质上的解决。最近几天编辑部所在城市的气温略微降低，本以为这样一来家中的蟑螂活跃度会有所下降。谁知正巧赶上浴室的照明灯坏了，更换灯管的过程把我吓了一大跳：在打开灯罩的一瞬间，十来只大小不同的蟑螂从灯座处一涌而出。乖乖，这些家伙居然跑到灯座下面筑巢做窝了，难怪我逮它们逮得这么辛苦！

本期个人签名

居然梦见自己在某港产动作电影里扮演黑帮喽罗，并且最后被一刀砍死 (>_<)

1. 前几天和同事讨论到游戏的最后一个存档总留在最终迷宫的问题，发现大多数人都不约而同地有这个习惯，一方面是因为游戏太好玩，玩通之前会有种莫名的失落感；一方面是因为玩到最终迷宫时，游戏的探索要素差不多都完成了，即便再继续下去，也不过是经受最终 BOSS 令人恶心的数段变身与之后的二周目、多周目新要素而已，意义不大，当然，最关键的原因其实是——现在的系统太复杂了，游戏放在那里一段时间不玩，之后再拾起来往往就不知道该怎么玩了。

2. 我有个坏习惯，旧的衣物从来不丢，堆在家里差不多占了 5 个门的衣柜，买了新的放不进去，只好紧巴巴地乱塞。某友对我的做法颇为不齿，给我算了笔账，表面上看不丢衣物是节约，不过如果以 1 万一平米的房价来算的话，这数万元的储物空间却是被大大浪费了。听完之后我大感赞同，当然了，衣物还是先挤一挤再说吧。



本期个人签名

因总是忘带手机苦恼中



为了玩《心跳回忆 4》把 PSP 升到了最新系统，以后继续支持正版。话说《心跳回忆》对我的影响还是蛮大的，应该说对我这一辈人都有很大影响吧，我当初买的正版碟还躺在家里，当然盘的背面已经是伤痕累累了，只恨自己没有珍惜啊。不过 Konami 最近在 PSN 上也放出了初代的下载，我又心痒了一下。当一个要好的朋友对我说他买了《心跳回忆 4》的豪华限定版时，我真觉得他非常伟大，他在我心目中的形象一下子高大了很多

《COD6》的转生之旅依旧继续着，最近更新了 1.05 版本，一下子摆脱了 1 格信号的窘境。但有得必有失吧，一直和日本人、韩国人，国人，还有其他亚洲小国家的玩家联机，不知不觉中发现生存率掉了很多，原因自然就是他们太喜欢“蹲点”，而且阴人装备齐全，什么“小电视”+“壁虎”+“忍者”+“消音器”都有，我只能无奈地感叹了。

最近和老爸老妈聊天时，谈及“女朋友”这个话题很多次了，自己都不着急，他们先急了话说我这样的倔脾气上哪去找哦等回老家时再说吧，至少现在还能痛快玩个几年，编辑部的飞行员哥哥可是一个很好的例子，咳咳。

本期个人签名

想做个《心跳回忆 4》的 PS3 主题，有素材，但没空

本期主题：电影周

最近一周的主要娱乐是看电影，还有两部美剧也试看了前两集，让长期生活在奖杯世界的我狠狠地换了换脑筋。

《2012》票房飘红，好多影院还没下线。不爱看西片的胜嫂对本片的感觉还不错，但她觉得结尾处理不当，如果男主角英勇就义，妻儿与其他幸存者缅怀烈士，要比目前的结局更理想。算了，特效片别谈剧情，谈剧情就伤感情。

《无耻混蛋》实在是非常另类的战争片，离散的对白和突如其来的高潮堪称一绝，痞子昆总算正经了一回，不过把德国鬼子最高层在个小电影院里一勺烩这样的平行空间历史，只能说明他是在“假正经”。

很幸运，我是过了 30 岁才第一次看《搏击俱乐部》，而且之前只听过其大名，没有看过任何影评，所以最关键的也是现在用得比较俗的一个剧情设定没有被透。如果是二十出头看这部片子，应该不会有现在这样的震撼。

至于《怪兽大战外星人》、《美食从天降》等几部动画片，都是因为先玩了游戏版，然后才对动画版产生了兴趣，找来一看觉得都还可以。当然，动画长片似乎也走向工业化时代了，大部分 3D 动画看技术和想像力就行了，剧情能细品的不多。



本期个人签名

来这里的人都是聪明人，只是你们的潜力都被浪费了。——《搏击俱乐部》

本期读者语录

Email 阿修：我希望你们创建一个游戏攻略的目录，每次找攻略都要到年底的合刊里去找有点麻烦，不如搞成电子版，放在合刊的硬盘里，这样我们搜索起来简单多了。（纱迦回复：这个建议不错，我们会留意的。）



◆在街上看见一个女人牵着只小狗，近了发现小狗穿的是LV的马甲，不禁想到昆明犬只留检所是怎么对待流浪狗的，然而还在啧啧啧啧的时候迎面一辆白色兰博基尼呼啸而过。对此，有朋友评论说，生命中催人上进的不是那些大道理或某些励志演讲，而是某日上街偶遇的这些琐碎事。

◆【郭富城《杀人犯》（罪与罚）观后感】早几年的中港合拍片，好歹还给讲国语的警察编个讲国语的理由，什么卧底外派合作之类的，现在好了，无论是香港警察的老婆还是上司，都有可能讲一口标准的国语，有的还是带儿化音的。当然，这几年看的片里最让人受不了的还是《保持通话》里刘烨那句"说，开莫拉在哪儿！"

◆"我已经告诉了我的球员们，对于一个男人而言，牺牲30天的时间来赢得亲吻大力神杯的机会是值得的。这样的一个荣誉就像触摸到天空一样，在世界杯赛场上我曾经两次打进决赛，我知道那是一种什么样的感受！"——马拉多纳

本期个人签名

●总的来说，对阿根廷这次的分组比较满意。



★最近的时间严重透支，《梦幻之星 携带版2》果然是个无底洞，《心跳4》看来要过段时间补课了，不过一想到接下来还有期待已久的《最终幻想XIII》和《圣恩传说》，自己还是有点头皮发麻。说到《圣恩传说》，当看到预约特典送的《薄暮传说》换装称号公布时，我笑了，NBGI也笑了，全世界都笑了。

★《太鼓之达人Wii 2》目前已经基本适应经典手柄了，但部分鬼难度的10星曲目遇到了瓶颈，看来这次真的要逼着自己把多年来的半换习惯改成全换了。

★虽然以前就在不少节目中听说声优平时的生活很低调不搞特殊化，但是看到水树奈奈乘坐再普通不过的出租车参加今年NHK红白歌会的发布会时，心里依然很感慨：这年头不摆架子的明星是越来越少了。

本期个人签名

期待12月12日对银河歌姬May'n的专访(*^—^*)

之前一直没仔细玩《GT5P》，因为心想序章出来过不了多久咱就玩正式版了，当时借了一张玩了玩，国内的网升级A-SPEC、B-SPEC实在太费神，心想不是自己的盘也就算了。磨磨蹭蹭过了2年，前阵子玩过《极限竞速3》就想回头试试《GT》，一时找不到盘就上网买了一个，断断续续地升级，升了三天终于完成，接着连续玩了不少日子，也算是发售前的最后热身吧。山内一典的《GT》就是有那么一股情调在里面，连驾驶的节奏都能体现出其中的奥妙，用林少华先生翻译村上小说喜欢用的一个词就是"妙不可言"。车子内饰建模、驾驶的手感和引擎声都符合我个人的喜好，当然光影啊、锯齿啊什么的毛病还是有的，但是这些毛病就是序章发售2年多之后正式版才能面世的原因之一吧——竞速游戏发展太快，山内身上的压力大呀。说个不爽的地方：序章中的"关卡"（我只能称之为关卡）介于正常赛事和驾照考试之间，比赛的感觉还是有所欠缺，自车和AI车之间的关系给人感觉怪怪的，第16起跑位起跑，要超过第一个和我同车型的AI车手，这样的"关卡"让人无语。更无语的是你是能成功的。

现在读书竟然和以前玩游戏一样，一次开几条路线（几本书同时看），在单位看一本，在家看一本，还有一本流动的，所以有一个播种期和丰收期，最近这几天几乎同时看完了几本书。不过这几条路走完了，也正好迎来了《1Q84》。第一次买台版书，繁体加竖排，这个可是要一心一意慢慢读下去的呀^_^



本期个人签名

Make that change.



★最近响应号召养成了"吃饭之后拿发票"的好习惯，也因此意外地中了10块钱。虽然数目不大，不过对于一向缺乏"狗屎运"的自己来说还是值得纪念的，甚至第二天还突发奇想地去买了彩票，至于结果嘛，嘿嘿。

☆27号有幸第一时间观看了年末贺岁"大"片《花木兰》，对编剧的改编勇气真是佩服得五体投地，几乎可以说是超出了"传统认知"接受范围！如果大家想知道具体的评价，我只能说："如果不看半价，真的是觉得亏死了 —_—"

★最后照例给大家推荐一个做法简单的菜肴：粉蒸肉。在超市买适量的五花肉和蒸肉专用的调味料，即俗称的"蒸肉粉"。先用刀将五花肉切片，如果刀工不好，切厚一点也没有关系，只是蒸的时间长一点而已，接着将它们与蒸肉粉均匀混合，直接放入蒸笼内蒸上40分钟左右就搞定收工了。想增加口感的读者可以在肉下面铺一层土豆或芋头，而且这个方法也适用于制作"粉蒸排骨"，甚至排骨的处理方法会比肉简单许多，大家有空不妨试试看~

本期个人签名

最近的运气真不错！



★爸妈突然说要出来住一段时间，而且过几天就到，这真是把我吓了一惊。这真是个巨大的利好消息啊，从此可以过上衣来伸手饭来张口的幸福生活了(— —)，就像提前过年了一样。和爸妈一起住最大的好处就是每天下班回家就有热腾腾的饭菜，虽说老妈的厨艺不咋地，不过怎么也比吃快餐或者晚上8点多才能吃饭要好得多，关键是可以不用我洗碗了(*^_^*)。

★某日去市中心某商场的街机厅里玩了半天，看到一对父子牢牢霸占了一台《铁拳6》，父子俩的实力都还可以，打扮时髦的年轻母亲就坐在旁边看得入神说实话长这么大还从没在街机厅里看到这么温馨的场面，这样的情形也只有当年身为玩家的一辈人已身为人父的现在才有可能出现。我们这辈人小时候根本不可能想到"和父亲一起到街机厅打游戏"，"在街机厅里被父亲打"还差不多

本期个人签名

又闹经济危机了。



★《战国无双3》虽然出在Wii上，但是创新很少，反而更像一个两三年前的《无双》。不过这也挺好的，最近两三年的《无双》新意是有了，但素质也下去了。《战国无双3》跨平台是肯定的，就看《谜之村雨城》的桎梏能管多久了，我猜是一年。

★最近在玩PC网游版的《元素怪兽TD 携带版》，发现还真是烧钱啊！完整的iPhone版游戏只售500日元，PSP版也只售800日元。而在PC网游版里500日元只能抽一次卡片，还是随机的。我一看这个价格就立马缩了，只靠每天一次的免费随机抽奖过活。不知日本人是怎么想的，难怪日式网游难以生存。

★某天和朋友在某饭店吃饭，当天有特价菜，8元一盘，一桌限点一道。菜上来了，的确实惠，我们一边吃一边感叹：要是每道菜都这样就好了。这时朋友发现对面桌原来是他的两位同事，于是便打招呼，然后大家并成一桌一起吃。吃着吃着，我感受到服务员们强烈的鄙视眼神，心中甚是不解。仔细一端详，原来桌上有两道特价菜——其实我们真不是故意的呀。

本期个人签名

凡可怜之人必有可恨之处——玩足彩以重金搏某队取胜，结果输了。

本期读者语录 兰州 吴佳霖：还希望光盘中可以加上秘密花园的图片，这个栏目虽然出场少但是精彩度也很高，希望光盘中可以给以前的来一个补完！（纱迦回复：光盘附加内容始终只是对杂志的一个补充。如果以后还有人建议我们把以前的杂志全制成电子版放入光盘里，那编辑们只好排队上吊了。）

栏目主持：黑翼天使X

游话好好说

说心中所想 品游人生活

《使命召唤 现代战争2》以首日470万、首周820万的成绩告诉了我们什么是当今游戏界的主流。回顾次世代的游戏阵容，你不难发现"车枪球"类游戏占据了相当大的一个份额，并且它们销量不俗，"百万大作"更是占据了其中半壁江山……可能有人对"车枪球"不怎么感冒，但你却无法否认它们已经风靡全球的事实。请看本期讨论话题："车枪球"，你爱它哪一点？

注：本栏目讨论专贴请随时留意 bbs.levelup.cn 的"业界综合讨论区"等板块。

"车枪球"，你爱它哪一点？



go360

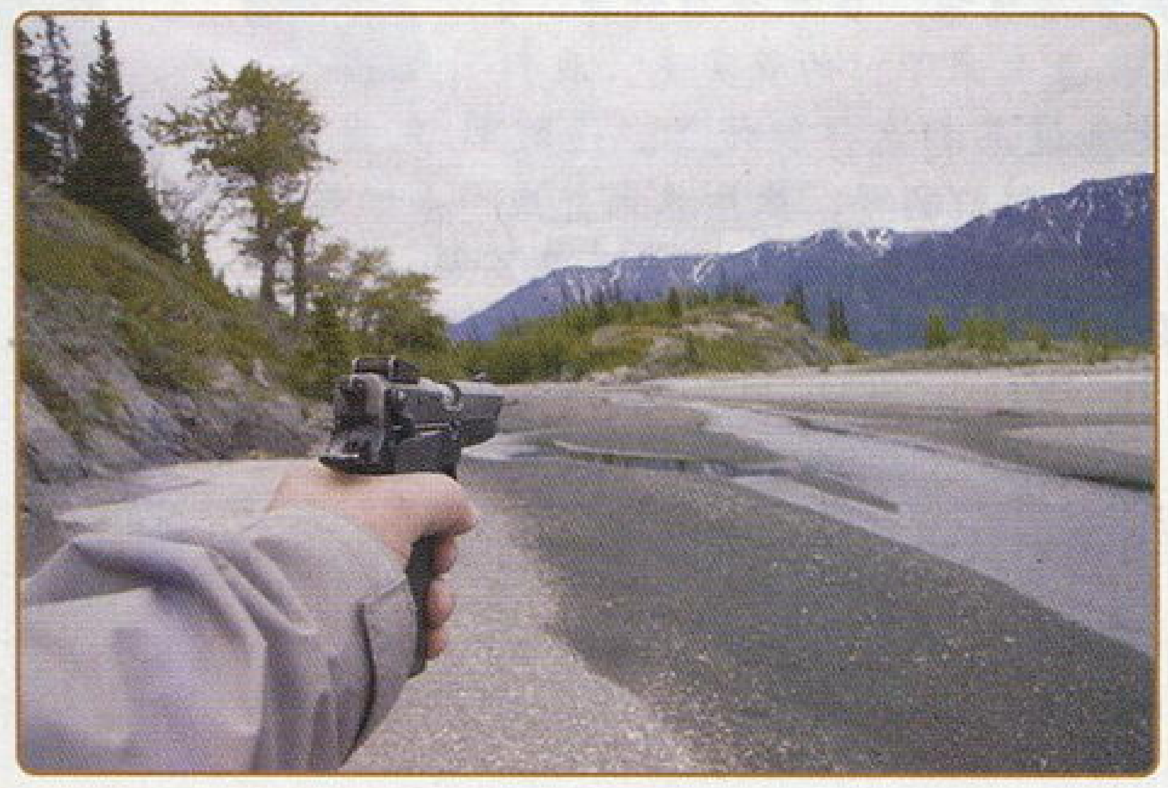
未来的"车枪球"一定会有更多的可能性。就像这次的《FIFA 10》引入了360度带球系统，让游戏更接近真实。除了系统上的改变还有操作上的改变，Wii的体感操作已经非常有创意，但仍需用到控制器。而随着Natal的出现，"车枪球"在操作上的革新也成为了可能。

38600905

个人觉得"球"类游戏让人感到爽快才能称得上好。用一连串华丽的过人动作晃过前来夹攻的后卫，最后在门前一脚决定比赛的进球，看着自己喜爱的球星作出招牌式的庆祝动作，全场球迷沸腾，这才是我想玩的。我并不追求真实，我追求的是在郁闷、无聊或者等球赛的时候，跟朋友来上一局能给我带来快乐的游戏。不然我会直接去踢场真人的，何必玩游戏呢？

solidrx

"车枪球"推动了游戏图像引擎的进步，众所周知，《毁灭战士》和《虚幻》都是靠图像引擎起家的游戏代表。未来"车枪球"的发展必然会更加快速，特别是在图像引擎无法再超越的前提下，游戏制作人会更多地从另外的一方面增加更多的新内容来吸引玩家，所以说"车枪球"在一段的长时间里还是属于主导地位。日本厂商如果想要在国际市场上占主导地位，惟一的方法就是要学习"车枪球"中的优点来融入自己的游戏中！



故人是非

打枪类游戏的确是通过给人以火爆、刺激的感官体验来吸引玩家，内容也以"打打杀杀"为主，但这并不代表"打枪游戏"没有内涵、没有让人反思或者回味的内容。

《光环》、《战争机器》、《使命召唤》、《潜龙谍影》等系列都有着不输于其他游戏的宏大世界观、恢宏跌宕的优秀剧情。在渲染了英雄主义的同时，又有谁不感叹战争的残酷，惊觉和平的美好呢？

snake_jr

现在"车枪球"大行其道，与其本身高度的可重复性和玩家之间的互动性有很大关系。纵观其他类型的游戏，比如ACT、SLG、RPG，绝大多数游戏有的只是玩家与NPC之间的互动，真正能产生玩家间互动的游戏凤毛麟角。相比之下，"车枪球"的联机部分占了很大比重，不论是联机合作还是对抗，玩家面对的都不再是死板的NPC，而是另外一大批玩家。联机游戏的乐趣我想只要体验过的玩家都感受颇深。这里游戏画面倒显得次要了，重要的是系统的友好性和平衡性。



ft1959541

如果我还在上学，我完全可以花大把的时间去玩RPG。但现在已经工作了，每天下班五点半，坐地铁回家已经将近七点半了。吃完饭八点多，和LP聊聊天、说说工作上的事情，已经快九点了。最多玩一个小时的游戏又得洗漱准备睡觉了。如果我玩RPG，一天只玩一小时完全是折磨，不如开机打打枪、飙两把车、踢两把球。倒不是我多喜欢玩车枪球，而是生活所迫啊。

DEVEL

个人最喜欢"车"类游戏，喜欢在赛道上比拼的感觉，尤其是当自己的赛车在终点前的一瞬超越对手时，很有成就感。此外我也喜欢类似于《极限竞速3》强大的车辆涂装编辑器，当开着自己涂装的爱车时，感觉不是一般的兴奋。

zyc529283087

"车枪球"这类游戏往往最讲技术、讲硬件。近年来随着"车枪球"的进步，特别是枪，真是打出了激情、打出了进步、打得玩家"内牛满面"。而"车"的拟真效果也上了一个台阶。那些质疑或批判"车枪球"内涵和游戏性的言论也越来越少。"车枪球"成为主流，凭的就是其实力！

linsiyuan

仔细端详"车枪球"三个字，不难发现三者都是男孩子最喜欢玩的东西。打枪战、玩遥控赛车、踢球这些在孩童时代我们都曾经历过，现如今电视游戏给了我们这些"男孩们"更多的方式去继续自己内心最喜爱的事情。儿时的梦想在一个虚拟的世界中得以延续，这就是我对于"车枪球"的爱。

近日趣贴

clark0328 LZ

今天回家的路上被"刺客"了

幸亏我昨天玩了刺客信条，说来好险。昨天玩《刺客信条Ⅱ》的时候，用刺客按A碰路人可以窃取平民或贵族身上的钱。感觉那样挣钱好容易呀！昨天玩的时候好开心。但是没想到今天就感受了一次。当时在公车上打着手机，然后就随手放进口袋里。下车之后，一个和自己一样大小的男孩子从后面撞上我，然后不停地往前跑。可能是我因为玩了《刺客信条Ⅱ》，下意识的摸了一下口袋，手机没了……我当时没想别的，撒腿就追他。他回头发现我后跑得更疯狂了！但是他回头的时候，没看前面撞上了行人。最后我追上了他，要回了手机，警察叔叔也来了。回家晚了很多，刚才开机子又玩了玩《刺客信条Ⅱ》，发现用刺客跑的时候，如果不按B很容易撞上行人。想想那个小偷，我会心地笑了。最后再提醒大家一句，现在年底了，小偷很多，大家多多注意安全。万一小偷也玩了《刺客信条Ⅱ》，再带个腕刃就悲剧了……

编注：回帖的网友们均表示LZ很幸运，有人甚至希望LZ组织一个"反扒大队"（笑）。在这里本人也很高兴LZ能从游戏里获得生活经验，希望各位读者看到这里也能有所收获。



本栏目的发言仅代表发言人个人观点

天下聚会



西方传统节日圣诞节即将到来，这对于现在的年轻人来说甚至比春节更有过节的气氛。2010 年的元旦又将接踵而至，天下聚会也将在这段时间举办好几场。目前基本准备完毕的有石家庄和哈尔滨的两场聚会。呼和浩特能够连续举办两次天下聚会，我们感到非常高兴。在此也特地为他们的聚会进行现场第二次报道。

有关聚会最新的安排：http://juhui.levelup.cn

天下聚会之呼和浩特游戏动漫嘉年华

2009 年 11 月 22 日呼和浩特市玩家迎来了又一场盛大的 ACG Party。虽然距离第一次聚会只过了短短两个月的时间，但 ACG 玩家们用自己的热情证明了呼和浩特将成为又一个“漫游天堂”。

按照计划聚会在早上 10 点开始，但 8 点刚过就已经有不少按奈不住激动心情的玩家到场了，本次聚会分为两个阶段：10：00 am～3：00 pm 的游戏部分及 3：00 pm～6：00 pm 的 Cosplay 与乐队表演。在比赛开始之前进行的是三大主机的试玩，X360 仍然是聚会的主角，不过由于场地要比上次大许多，更便于活动，Wii 上的保龄球成为这次活动的大热门（笑）。在分组抽签后，10：30《街霸Ⅳ》比赛正式开始。新手老手们纷纷摩拳擦掌，不一会儿“波动拳”“升龙拳”的声音就接连不断的响起来，当然其中也混有“选八神”，“用大蛇挑怒加”之类的叫喊声，当然个人也认为不知火舞要比春丽好看得多（笑）。第一轮比赛结束后，大家早已经饿得如同觅食的毒怪鸟一般，不过没有装死就是了。在手忙脚乱地吃过蓝蓝路……不，麦当劳提供的午餐后，补充完能量的玩家又纷纷开赴战场。经过多轮角逐，冠军终于被运用“艺术般地将对手逼到角落之后不断地流畅而华丽的放气功以时间来证明自己男人的浪漫”这一战术（裁判语）的“波流猥琐男刘峰”拿下。比赛一、二名均被新人拿下，这出乎大部分人的预料，炮灰哥也终究华丽的沦为真正意义上的炮灰，只拿到第三名。在另一边，猎人们也在两点整准时出发，《怪物猎人》的比赛正式开始。这次的任务是 G1 的翠水龙，每个人都熟练的朝水龙老家奔去……可能是由于猎人们被着装完毕的 Coser 所吸引，猎人们竟然全员“三猫”了。咳咳，调整了一下心情，重新吃过猫饭，猎人们再次出击，在目标坚定，心狠手辣的猎人面前，怪物如同一只小鹿般地被虐杀了。



▲前排都是女性玩家，男性玩家反而羞涩的躲在了人群的后面。

▼人多，座位少，真是难为了某些玩家了。



比赛结束后，游戏部分就告一段落，接下来是表演时间。这次带来表演的是师大 Cooper 动漫社及旗下“紫夜乐队”，开场曲过后，一首经典的“天马座幻想”就把现场所有观众的热情调动了起来，观众们热血地挥舞着双手（庐山瀑布汗），一首首歌典就这么全方位的“荡漾”在了这场欢乐的会场之中。接下来还有“MACROSS F”与“银魂”的 Cosplay 表演，Coser 们或唱或跳，完美演绎了自己心中的人物形象。当看到那在动画中飞了整整一集的纸飞机被早乙女的 Coser 完美还原时，心中真是感动啊！但是看到绿毛唱女王的“ダイアモンド クレバス It's long long Goodbye”时，一种油然而生的“伪和感”顿时充斥全身。至于乐队间场时那首“Fly me to the moon”更是让我心中默默流泪良久。总之在 Coser 和乐队成员的完美演出下，聚会迎来了高潮，至于颁奖典礼就是后话了。

时间总是过的很快，又一转眼间，聚会就到了该结束的时候。大家都不愿离去，因为像这种相同爱好者聚在一起的机会实在太少了，大家都表示希望以后多多召开类似聚会。聚会结束后，聚会组织者与几位 ACG 贩们共同来到麦当劳门前，与蓝蓝路教主合影留念，然后快乐地散去啦。不必在意旁人的目光，和同伴一起，做自己喜欢的事情，SHOW 出真的自我，这种追求真实与自由的精神，也许正是天下聚会的精髓所在吧！尽管天气寒冷，我们会用我们的热情沸腾整个世界！天下聚会，赛高！



▲如果在聚会中能够穿插助兴的高质量表演，现场气氛可以得到极大提高。



▲呼和浩特玩家的热情超过了很多人的想像，这次聚会元素丰富，Coser 的敬业精神也值得我们赞赏。

聚会预告 哈尔滨第三届天下聚会

聚会时间：2009-12-13

聚会地点：哈尔滨市避风塘（新阳店）新阳路 38 号

受哈尔滨冷空气与玩家们热情的对流影响，次时代风暴将于 12 月 13 日第三次于哈尔滨登陆。届时，数台次时代主机与令人热血豪迈的竞技比赛将席卷参与者的眼球与心灵。请大家做好准备，以迎接哈尔滨第三届天下聚会风暴！

哈尔滨天下聚会自第一届以来，规模越来越大，在哈尔滨的影响力也越来越强，参加的人数也越来越多。此次天下聚会，不仅征集大量的游戏爱好者，而且面向各大高校发出邀请函。此外也向 ChinaJoy 哈尔滨赛区负责人发出邀请函。预计此次聚会人数将创下哈尔滨天下聚会的新纪录。

第三届天下聚会将在哈尔滨避风塘（新阳店）开幕，此次聚会主要以比赛方式进行，现场提供 15 台高清电视，及 10 余台次时代主机。在试玩方面，除主流大作外，本次聚会特别准备了吉他英雄（用吉他进行游戏）、《化解危机 4》（用光枪进行游戏），以及 Wii fit（用平衡板进行游戏）等特别玩法。此外，本次聚会还提供三国杀（桌牌游戏），以给大家休闲娱乐使用。

石家庄玩家“天下聚会”暨庆圣诞电玩PARTY



聚会时间：2009-12-26

聚会地点：河北科技大学

男女不限、年龄不限、职位高低不限……喜爱游戏的人士均可参加。

活动主题：PSP《怪物猎人 2G》屠龙大会，《街头霸王 IV》争霸赛，《生化危机 5》佣兵模式挑战赛。收费标准：每人 25 元（暂定），含自助午餐，聚会后按实际花销额 AA 平摊，多退少补。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2009.12.08-2010.3.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

本期开始，发售表将继续根据读者的要求进行调整与改版。我们将推荐游戏的内容予以浓缩，新增了即将发售的限定版主机／游戏的介绍专栏，相信对于有爱的玩家在选择购买时能起到一定的参考。废话不多说，2009年的脚步即将慢慢离我们而去，而日式角色扮演游戏超大作《最终幻想XIII》的发售却是越来越近了，作为FANS的你做好准备了吗？

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
17日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero：Van Halen	Activision	音乐	美版
24日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版
2010年1月					
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
28日	公主恋人	プリンセスラバー！ ~Eternal Love For My Lady~	Comfort	文字冒险	日版
2010年2月					
25日	强袭魔女	ストライクウィッチーズ ーあなたとできることA Little Peaceful Days—	Russell	文字冒险	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	杰克与达斯特 失落的边境	动作	2010年1月	萌萌2次大战（略）2 [chu~]	策略

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
10日	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	动作	日版
10日	大空军 DAIKUUGUN	大空军 DAIKUUGUN	Global A Entertainment	射击	日版
10日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 携带版 Portable	FromSoftware	动作	日版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	R-TYPE战略版2 巧克力战争	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート	IREM	射击	日版
10日	死神 灵魂狂欢节2	BLEACH ソウル・カーニバル2	NBGI	动作	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
17日	茜色的坡道 携带版	あかね色に染まる坂ぱーたぶる	GN software	文字冒险	日版
17日	奈落之城 携带版 一柳和、二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受难	日本一	文字冒险	日版
23日	合金弹头XX	メタルスラッグダブルエックス	SNK Playmore	动作	日版
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable！！ Vol.13 THE悪魔ハンターズ～エクソシスター～	D3 Publisher	动作	日版
23日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版
24日	魔法师永恒传奇 世界树与恋爱的魔法使	マギウステイル エタニティ ～世界树と恋する魔法使い～	GN Software	文字冒险	日版
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	文字冒险	日版
24日	太空战机 爆裂	DARIUSBURST	Taito	射击	日版
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	日版
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
14日	剑斗士 起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	动作	Acquire	日版
21日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	格斗	日版
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	策略角色扮演	日版
28日	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	FromSoftware	动作	日版
28日	不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Spike	角色扮演	日版
28日	11眼 交错的视线	11eyes CrossOver	5pb.	文字冒险	日版
2010年2月					
4日	流行音乐 携带版	Pop'n Music Portable	Konami	音乐	日版
4日	噬神者	God Eater	NBGI	动作	日版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
25日	苍翼默示录 携带版	BlazBlue Portable	ArcSystemWorks	格斗	日版
25日	改变命运 only the power of wil	のーふぇいと！ ～only the power of will～	Alchemist	文字冒险	日版
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4～一年战争～	Spike	动作	日版
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCE	体育	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
25日	家庭教师REBORN！ 羁绊的组队战	家庭教师ヒットマンREBORN！ 绊のタッグバトル	MMV	动作	日版
25日	妖精之尾 奇迹的日子	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GN Software	文字冒险	日版
25日	水之旋律2 绯色记忆	水の旋律2 ～绯の记忆～	Cyber Front	文字冒险	日版
25日	交错频道	CROSS CHANNEL ～To all people～	Cyber Front	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	死神在背后	角色扮演	2010年1月	萌萌2次大战（略）2 [chu~]	策略
2010年2月	夜明前的琉璃色 携带版	文字冒险	2010年3月4日	.hack//Link	动作角色扮演
2010年3月	Fate/新章	角色扮演	2010年3月18日	潜龙谍影 和平行者	动作

限定版主机游戏

《最终幻想XIII》闪电版限定主机

■商品原名：PlayStation 3(250GB) FINAL FANTASY XIII LIGHTNING EDITION
■发售日：2009年12月17日
■参考售价：60500日元
■发行厂商：Square Enix


■主机正面。



12月17可以称得上所有喜欢日式角色扮演游戏的玩家的节日，因为在这一天我们将迎来本月最重头的超大作——《最终幻想XIII》。正是因为系列作品一直拥有深厚的FANS基础，因为新作的限定版主机也受到了较高的关注。《最终幻想XIII》限定版主机为银白色，主机表面则是游戏的主角闪电的图案。当然，随主机附带的手柄也是白色，硬盘容量则比一般主机大不少，为250G。虽然这款主机在TGS公布当初的价格只有4万多日元，但目前临近发售，售价已经飞涨到6万日元，对于众多望眼欲穿的FANS来说将是一个不小的考验。

《圣恩传说》主机同捆版

■商品原名：テイルズ オブ グレイセス スペシャルパック
■发售日：2009年12月10日
■参考售价：35000日元
■发行厂商：NBGI


■同捆版包装。

虽说在《最终幻想XIII》前一周发卖，但作为本年度最受FANS关注的正统《传说》作品，《圣恩传说》的市场号召力同样不容小觑。这款主机同捆版包含Wii主机、经典手柄pro以及游戏本体。预约特典内容则是一张收录了《圣恩传说》skit广播剧DVD。比较有趣的是，《圣恩传说》的预约特典DVD还包含了一套《薄暮传说》角色服装的换装称号下载码（阿斯贝尔、索菲、西莉亚），这样的促销手段在PS3《薄暮传说》发售时玩家已经见识过。


■《薄暮传说》角色风格换装称号。

推荐游戏

12.08 寂静岭 破碎的记忆
Wii 动作冒险 ■Konami ■无对应周边 推荐度 B 攻略预定

12.10 圣恩传说
Wii 角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 CERO B 推荐度 A 攻略预定

12.10 R-TYPE战略版2 巧克力战争
PSP 射击 ■IREM ■无对应周边 CERO A 推荐度 B

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ閃	SNK Playmore	格斗	日版
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero：Van Halen	Activision	音乐	美版
31日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam：The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two：The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
15日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	欧版
21日	萌萌2次大战（略）极端奢华	萌え萌え2次大戦（略）☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日版
26日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	角色扮演	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
2010年2月					
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12日	荣誉勋章（新作，暂名）	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
23日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
23日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell：Conviction	Ubisoft	动作	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
25日	改变命运 only the power of wil	の－ふぇいと！～only the power of will～	Alchemist	文字冒险	日版
25日	圣战之翼Ⅱ 暗黑小说	エスプガルーダⅡ ブラックレーベル	Cave	射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年3月9日	最终幻想XIII	角色扮演	2010年3月23日	正当防卫2	动作冒险
2010年3月	北斗无双	动作	2010年4月27日	荒野大救赎	动作射击
2010年年内	丧尸围城2	动作冒险	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
15日	大航海时代Online El Oriente	大航海时代 Online ～El Oriente～	Koei Tecmo	策略	日版
17日	最终幻想XIII	FINAL FANTASY XIII	Square Enix	角色扮演	日版
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero：Van Halen	Activision	音乐	美版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 40日	Army of Two：The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
15日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	欧版
26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弾く		角色扮演	日版
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版
2010年2月					
4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean The Last Hope：International	Square Enix	角色扮演	日版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12日	荣誉勋章（新作，暂名）	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
18日	暴雨	Heavy Rain	SCE	动作冒险	日版
18日	真·三国无双 Online 神将乱舞	真·三国无双 Online ～神将乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
23日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	纯白相册	文字冒险	2009年年内	量子论	动作射击
2009年年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年3月2日	战地 恶人连2	主视角射击
2010年3月23日	正当防卫2	动作冒险	2010年3月	战神3	动作
2010年3月	GT赛车5	竞速	2010年3月	北斗无双	动作
2010年4月27日	荒野大救赎	动作射击	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
8日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix	日版	
10日	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
10日	家庭教练员2	ファミリートレーナー2	NBGI	体育	日版
17日	NHK红白问答作战	NHK红白クイズ合战	Nintendo	益智	日版
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero：Van Halen	Activision	音乐	美版
2010年1月					
28日	劲舞革命 音乐瘦身	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	Konami	音乐	日版
28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	Capcom	动作	日版
2010年2月					
9日	超级猴球 平衡摇摆	Super Monkey Ball：Step & Roll	SEGA	动作	美版
11日	斩击的REGINLEIV	斩击のREGINLEIV	Nintendo	动作	日版
26日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	星之卡比	动作文字冒险	2010年3月18日	亲子游戏 米菲兔的玩具	益智
2010年年内	战国BASARA3	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Koei Tecmo	文字冒险	日版
10日	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	策略角色扮演	日版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版
10日	极上！超人气委员长 MM学园奇迹变身	极上！！めちゃモテ委员长 MMタウンでミラクルチェンジ！	Konami	文字冒险	日版
10日	溜冰公主 心跳花式溜冰 目标温哥华	くるくるりプリンセス ～ときめきフィギュア☆めざせ！バンクーバー～	Spike	体育	日版
17日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	竞速	日版
17日	交涉人DS	交涉人DS	Alpha Unit	文字冒险	日版
17日	女生故事 响 响特训大作战！	Dear Girl～Stories～ 响 响特训大作战！	Ascii Media Works	文字冒险	日版
17日	家庭教师REBORN！ DS 我们是BOSS！ 最强家庭大战	家庭教师ヒットマンREBORN！DS オレがボス！ 最强ファミリー大战	Takara Tomy	策略	日版
17日	时尚纸娃娃DS	プーペガールDS	Alvion	益智	日版
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ～シュトラールの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
24日	邮件宠物DS 爱做梦的小桃和神奇的笔	PostPetDS 梦见るモモと不思议のペン	MMV	模拟育成	日版
2010年1月					
21日	真·战国天下统一 群雄争霸	真·战国天下统一 ～群雄たちの争乱～	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	勇者斗恶龙VI	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	角色扮演	日版
28日	真实花园	リヴリーガーデン	MMV	模拟	日版
2010年2月					
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	益智	日版
11日	问答魔法学院DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS ～二つの时空石～	Konami	益智	日版
11日	龙珠DS2 突击 红缎带军团	ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军	NBGI	动作	日版
18日	三国志DS 3	三国志DS 3	Koei Tecmo	策略	日版
18日	交响情人梦 快乐的音乐时间	のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス	NBGI	动作	日版
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	角色扮演	日版
25日	游戏之书DS 钢壳都市雷吉奥斯	ゲームブックDS 钢壳のレギオス	Broccoli	文字冒险	日版
25日	不可思议迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之笔	不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の目と恶魔のヘソ	Spike	角色扮演	日版
25日	无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷·绊	Alchemist	文字冒险	日版
25日	牧场物语 双子村落	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年2月	现代大战略DS	策略	2010年2月	萌萌2次大战（略）2［chu～］	策略
2010年3月11日	RPG工具箱DS	益智			

12.10	火影忍者 疾风传 终极觉醒3
PSP 动作	NBGI 无对应周边 CERO A 推荐度 B

12.17	最终幻想XIII
PS3 角色扮演	Square Enix 无对应周边 CERO B 推荐度 S 攻略预定

12.17	女皇之刃 螺旋混沌
PSP 策略角色扮演	NBGI 无对应周边 CERO D 推荐度 B

编辑部落 EDITOR'S BLOG



本期博客 **多边形**

写在前面 FOREWORD

月初是宝宝生日，别看这小子才两岁，已经念叨"蛋糕、蛋糕"和"玩具、玩具"好几个月。那天休息和太太一起去商场的玩具柜台给孩子挑礼物，其实我逛商场有个习惯就是一定要去玩具柜台转一转，相信我那个年代的过来人都有过小时候放学后跑去玩具柜台流口水的记忆，不知道是不是那个时候落下的"病根"。有句话说得好："人长大的好处就是，小时候要不到的东西，长大后就不想要了。"现在看着这些玩具，虽然依然很喜欢，也并不是买不起，可是买回去也大多是个落灰的命。而我们的下一代，应该是不会再眼馋什么玩具，发愁的怕是玩具太多玩不过来吧。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：玩具！玩具！玩具！

【2009-12-3 11：09 By：晴天】

最近看一个电视节目和多哥的博客结合起来深有感触，小孩子找父母要礼物很大程度上并不是他们需要这些东西，而是想通过这种方式来感受父母对自己的关心，那份心意才是最重要的：）

RE：玩具！玩具！玩具！

【2009-12-3 11：14 By：玛娜】

前段时间逛商场，一盘《大富翁》棋的价格是200多，一个智力拼图差不多也是近百元，比较一下主机的价格，看来想要重温童年乐趣，还是依靠主机更加实际一些……

RE：玩具！玩具！玩具！

【2009-12-3 11：20 By：雷电】

五六岁的时候，在没有得到擎天柱玩具之前，我就用铅笔在纸上一遍遍画着擎天柱的模样，甚至熟练到可以一笔画完，当然我现在已经完全不记得当初的画法，想必会惨不忍睹吧！

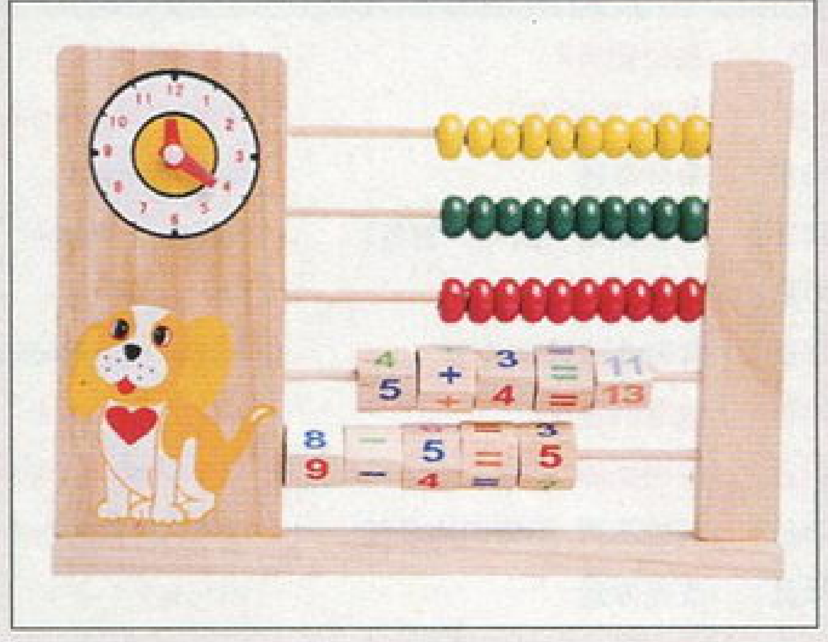
玩具！玩具！玩具！

多边形 发表于 2010.1A（总第241期）

小算珠

我妈常念叨我的一件事，就是小时候有一次在大街上闹别扭扯着我妈的裙子非要买一个玩具小算珠的故事。那是个什么玩意儿呢？你可以想像成一个竖起来的算盘，只不过珠子更多，颜色更好看，容易吸引像那个时候的我一样的小孩子的玩意儿。相信很多与我同龄的玩家小时候应该都见过这玩意儿，当然这样的玩具在现在的玩具市场里还能买到，只不过造型更新潮罢了。

据我妈说，那天我有点认死理的盯上这玩意儿后就死活不肯离开那个柜台了，任凭我妈用冰棍或者我爸用怒斥都无法让我走出商场大门，生拉硬拽把我拖出来后。我不知道哪里来的急智，扯住我妈的裙子死活不撒手，哭着喊着非要不可。为了避免发生我妈在大街上裙子被自己亲生儿子扯掉的糗事（那时候买条裙子也得花不少钱），万般无奈之下只好依了我，等我拿到那个小算珠才算破涕为笑。



▲就是类似这样的小玩意儿，差点让我妈在大街上出丑。

现在回想起来，自然对幼时的任性和不懂事感到有些羞愧，虽说只是个小玩具，但是对于当时收入窘迫的家庭来说，也是一笔无谓的额外开支。但是谁小时候没有跟自己的爸爸妈妈任性过呢？不过据我妈所说，自那次之后，我再也没有发生过类似的事件，之后要的玩具，都是好声好气跟爸爸妈妈商量后才讨到手的，所以我妈对这件事记得特别清楚。

变形金刚

80年代末，美国孩子宝的《变形金刚》动画片开始在国内各大电视台的晚上6点半播出，瞬时就抓住了全国孩子的心，继而变形金刚玩具的上市，可以说是给全国有孩子的家庭都带来了一场不大不小的"灾难"。

至今还记得那个时候放学后去商场的变形金刚专柜"挂眼科"的经历，看着柜台里和动画片中造型一模一样的变形金刚玩具，心中充满了"如果我有这个就会怎样怎样"的幻想。那个时候变形金刚玩具的售价绝对可以用天价来形容：一个擎天柱要100多元，普通的也要40到60多元，大力神这样的组合金刚虽然每个部件只要10多元，但是7个金刚才能组成的大力神要凑齐全套依然价值不菲。要知道那个时候一个普通双职工家庭的月收入也不过80到100元，要他们拿出一半的家庭月薪收入去买一个玩具？你确定你不是在搞笑？

关于变形金刚玩具，我记忆中有两件事特别清楚。第一个是爸爸在我的央求之下，最终答应我用他一场麻将赢来的钱给我买一个，等我欣喜若狂地和爸爸来到变形金刚专柜的时候，我几乎已经幸福得要晕过去了，大脑中几乎是一片空白，我已不记得我当初想要买的是什么金刚了，只知道最后走出商场大门的时候手中捧着的是在售货员的忽悠之下买的一个可以变坦克飞机和人形三种形态的"闪电"，我明明记得我要的是……我要的是谁来着？

第二个是我还没有入手变形金刚的时候，几乎有空就去那家商场的专柜去"挂眼科"，某日看到一个孩子带着母亲来买变形金刚，挑来挑去，最后也是在售货员的忽悠下，选中了大力神……的右手——那个挖土车。至于这个选择是否明智姑且不说，但是至关重要的一点是，以我专业"挂眼科"的经验，那个售货员给那个孩子的是一个仿冒品！大家都知道大力神的主色是绿色，而卖给他的居然是个黄色的！并且这孩子的母亲还是个聋哑人，一直用手势在和那个售货员比划，而那个售货员也多少有点歧视和不耐烦。最后，这个一看就知并不富裕的哑巴母亲，用10多元的正版价格，给他孩子买了一款假冒的变形金刚玩具。我非常想冲上去说出真相，可是连我自己都没办法拿出证据来证明我这样一个乳臭未干的小屁孩又是怎样能分辨出真假变形金刚玩具的呢？我只能睁睁地看着那位哑巴母亲拉着她那因为获得心爱玩具而兴高采烈的孩子远去……



◀小时候做梦常梦到这样的场景，一屋子擎天柱让我随便玩。

游戏主机

随着年龄的增大，对于玩具的要求也有所不同。时至今日，最贵的玩具莫过于自己的游戏主机了，不用再看爸妈的脸色，不用再偷偷摸摸玩游戏，而且自己从事的职业又与之相关，这实在是好得没法再好的事情了。我相信再过若干年，说不定我对玩具的兴趣又会有所提升，那个时候说不定还有更高级的"玩具"等着我去选择。我常对我的父亲说，你在我这个年龄玩的是什么？你再看看我现在玩的是什么？你再想想你的孙子到他爸这个年龄又会在玩什么？然后我爸就会很慈祥地看着我对我说，别扯这些没用的，你把Wii打开让我打两局保龄球先。

最近发表 LATEST TOPICS

闲话电视

星夜发表于2009.12A（总第239期）

童年、游戏与枪

炎骑士发表于2009.11B（总第238期）

编辑部生活的点点滴滴

脆薯条发表于2009.10B、11A（总第236－237期）

本期读者语录

哈尔滨 王新： 今年的游戏大潮真是不断，年初和年中的《杀戮地带2》、《生化危机5》、《街头霸王4》等，再到年末的N款超级大作，想想都让人兴奋，比2008年还要充实，真不知道今年UCG会怎么评出本年度"十大游戏"！

PSP·e族 1A Vol.42



光盘升级即将进行
全面扩容豪华版
将于近期与大家见面
一样的价格 更多的享受!
敬请关注 PSP·e族
PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿
（本活动由PEGA、中天电子联合赞助）
12月15日 全国上市
软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

Xbox360专辑 Vol.9

圣诞假日号 | 大16开224页全彩+DVD

重磅攻略
猎天使魔女
使命召唤 现代战争2
刺客信条II
横行霸道 风流托尼之歌
边境之地/野性传奇

年度专题
2009年
X360战绩评点
2009版
X360至尊年鉴

特稿特企
跨年度连载
X360揭秘
Vol.9
受好评特企
成就犯集中赢
Vol.2

影音绝赏
猎天使魔女 超绝演示
现代战争2
电影级OST全本收录
更多精彩内容
请密切关注levelup.cn书刊区上市广告

12月23日 圣诞前夕 全国上市

最动漫 Tot.33



空之境界最终篇·秦时明月最新OST

卷首特辑《2009-2010最受期待剧场动画展望》带来最不能错过的剧场版动画相关情报，喜爱动画的你不可不知；卷中特辑《“黑”之进行时》带你进入契约者的世界；特别企划《燕鸣骊歌月翩跹》与CD-ROM联动，独家奉献《秦时明月》最新OST。DVD收录《空之境界 杀人考察 后》、《CENCOROLLOK》以及《魔法老师涅吉！另一个世界》。豪华版不仅有独占CD最动漫2009圣诞音曲嘉年华，更有2010年人气剧场版主题台历，如此超值你千万不能错过！

12月15日 全国上市

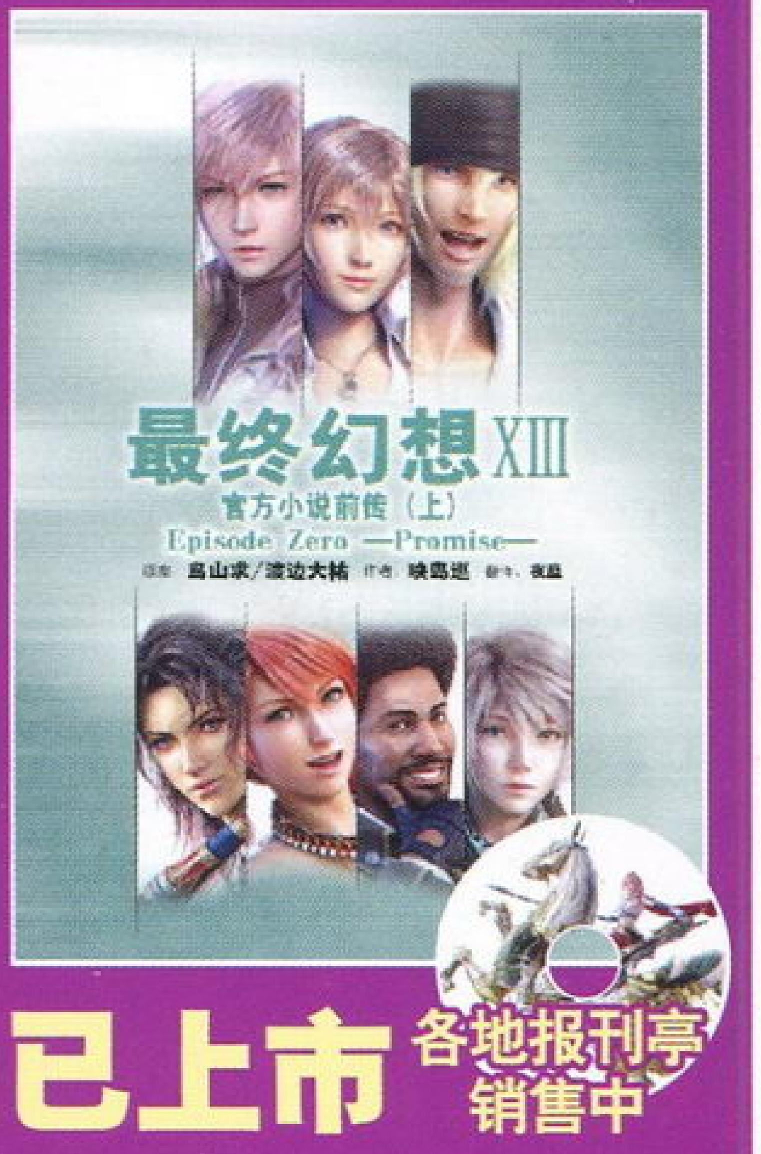
最终幻想XIII 官方小说前传（上）

128页64开+精选音乐CD

为了守护至亲而抛弃姓名的姐姐
心中充满善意
却被命运捉弄的妹妹
还有热血的男子，纠结的少年
痛苦的父亲

在那即将到来的壮阔史诗唱响之前
究竟发生过哪些不为人知的往事?

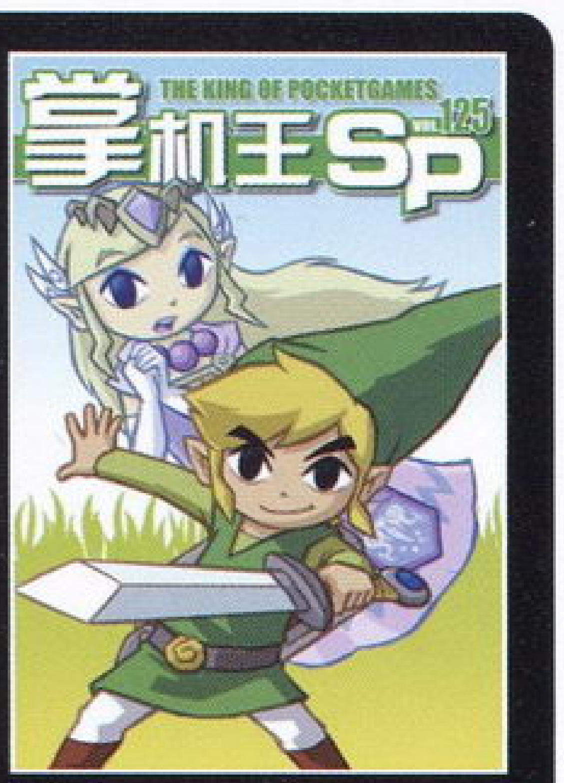
制作小组核心成员参与创作
讲述游戏发生前的故事
与游戏正篇剧情形成绝佳的联动



已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP Vol.125

大32开 192页+DVD-ROM+赠品



年末掌机游戏大潮汹涌而至，本辑《掌机王SP》为大家最速献上《塞尔达传说 灵魂轨道》、《梦幻之星 携带版2》、《雷顿教授与魔神之笛》、《尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传》等最新掌机大作的详细攻略，并有《心跳回忆4》、《铁拳6》、《元素怪兽TD》、《乐高印地安纳琼斯2 冒险再续》等热门作品的特快专递、以及小编们联手打造的专题企划等精彩内容奉献给玩家。光盘部分收录《四狂神战记》、《寂静岭 破碎的记忆》等多款新作的宣传影像，随盘还附赠了《雷顿教授与魔神之笛》、《塞尔达传说 灵魂轨道》、《心跳回忆4》等作品的试玩ROM，让你轻松体验最新大作的魅力。本辑赠品为游戏主题台历。

12月16日 全国上市

Wii专辑 Vol.3

全彩大16开224页典藏资料集+实用工具光盘



主机导航
Wii主机全面购机指南
玩转Wii改机，“免费”游戏任你玩
Wii系统变砖的防范与修复

攻略透析
新超级马里奥兄弟Wii
全关卡超详解析
怪物猎人3tri
狩猎至尊宝典
SD高达G世纪 战争
G世纪战争全方位解读
国王物语
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者
胧村正

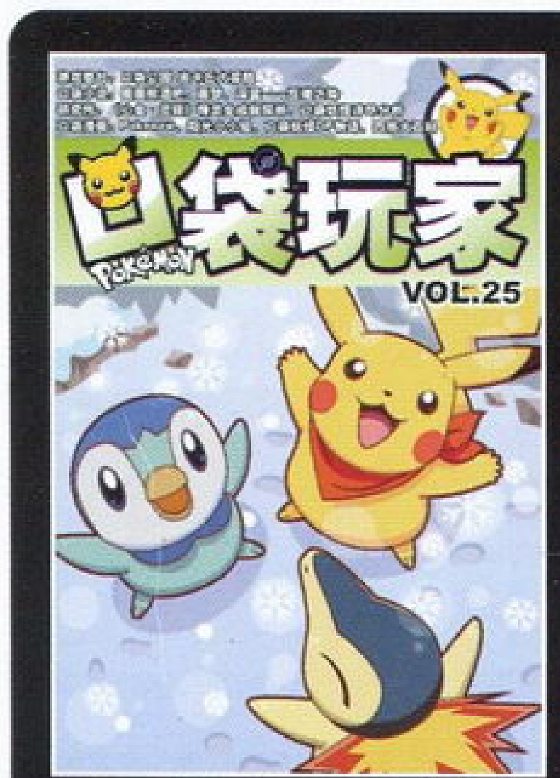
重磅特稿
巨作的足迹
2009年Wii大作秘话

实用软件光盘
实用工具软件
Wii游戏壁纸
精彩Wiiware游戏

已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.25

224页全彩32开口袋本



本辑的《口袋玩家》为大家带来系列最新作品《口袋公园 Wii 皮卡丘的大冒险》的介绍，玩家原创漫画《Pokemew》、《阳光小小姐》带来更精彩的故事，研究所除了传统的《口袋妖怪详尽分析》，另有《口袋妖怪 心金·灵银》精灵全成就探析、战斗开拓区详解。小说《画梦》、《深蓝——返魂之珠》、《圈圈熊酒吧》为大家继续从不同的角度来讲述口袋妖怪世界的故事。DVD精彩收录《口袋公园 Wii 皮卡丘的大冒险》影像、中文字幕《宠物小精灵DP》最新篇、补完篇以及口袋金曲。

已上市 各地报刊亭销售中

精美赠品 深海露琪亚精美碟包



全面彻底的进化！

- 增加新武器、新动作、新场景、新的敌人，冒险之旅更加惊心动魄；
- 系统与成长要素全面进化，带来史上最爽快刺激的《梦幻之星》！
- 大幅提升联动要素，多乐猫、芬达、必胜客悉数加盟，还有初音、Saber 等人气动漫角色服装在等待玩家入手！
- 拥有数量庞大的冒险任务，更多的官方任务也将持续不断提供下载！
- 对应 PSP 无线联网功能，既可以和好友面对面联机，也能通过网络与世界各地的玩家共同展开冒险！

游戏名称：《梦幻之星 携带版 2》
原名：ファンタシースターポータブル 2
类型：角色扮演
游戏人数：1 ~ 4 人
发售日：2009 年 12 月 3 日
价格：UMD 版 5040 日元（含税）/ 下载版 4500 日元（含税）
发行商：SEGA

PSP
SEGA

©SEGA